
TODO SEGA
Año II Número 14 - 350 PTAS
REVISTA INDEPENDIENTE
PARA CONSOLAS SEGA
Primeras pantallas de World Cup USA 94
¡EMPIEZA EL ESPECTÁCULO!
CÓMO LLEGAR AL FINAL DE SONIC CD
Mega 32, Saturn, Realidad Virtual...
EL FUTURO LLAMA A TU SEGA
HOBBY PRESS
MEGAPREVIEW de 6 páginas
Goku por fin llega a Mega Drive
¡TODO SOBRE DRAGON BALL Z!


GAME GEAR


ame Gear Aladdin Pack
U GRAN DESEO
CONCEDIDO!
¡ Al fin juntos ! La mejor portátil sin discusión y el juego que está maravillando al mundo en los últimos tiempos, en un nuevo Pack. ¡ Es el Game Gear Aladdin Pack !.
Lo que tantas veces te atreviste a soñar, SEGA - una vez más - lo ha hecho realidad.
¿ Se te ocurre una forma más genial de descubrir la sorprendente nitidez de imagen con más de 4000 colores de la Game Gear ? ¿ O de quedarte extasiado con su sonido estéreo impensable en otras portátiles ?
¿ O de montártelo de cine convirtiéndola en tu tele particular ?.
Pues ¡ corre a por tu Aladdin Pack, no sea que vuelen !.
TAMBIEN
ALADDIN PACK
EN MASTER SYSTEM II
SEGA GAME GEAR
SEGA
START
Disney's "Aladdin" - game cartridge included.
Contient la cartouche du jeu "Aladdin".
Incluye el juego "Aladdin" de Disney.
© Disney
Disney's Aladdin
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

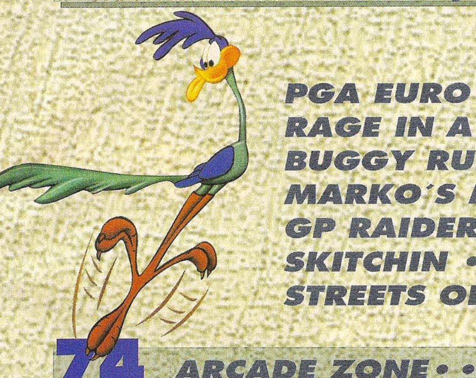
SUMARIO

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Jefe de Sección:
Oscar del Moral
Redacción:
Roberto Lorente
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Abel Vaquero, María Alba
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Luis Covaleda
Colaboradores:
Javier Abad Martínez,
A. Dos Santos, José A. Gallego
Directora Comercial:
Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Río,
M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes
(Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución:
COEDIS, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
España
Depósito Legal:
M-2108- 1993

Año 2 - Nº 14 Mayo 1994



Hemos cambiado de sitio esta página, pero esperamos que no por ello también se desplaze vuestro interés en ella.

¿Dudas? ¿Preguntas? ¿Problemas? Él lo sabe todo y está esperando vuestras preguntas..

GUÍAS DE TRUCOS



¿Qué pasa? ¿Se os resiste la mascota de Sega en CD? No os preocupéis, aquí tenéis unas cuantas pistas. Junto con él, terminamos con Toejam & Earl y os ofrecemos una pequeña guía de juego para el Correcaminos.

LA NUEVA REVOLUCIÓN

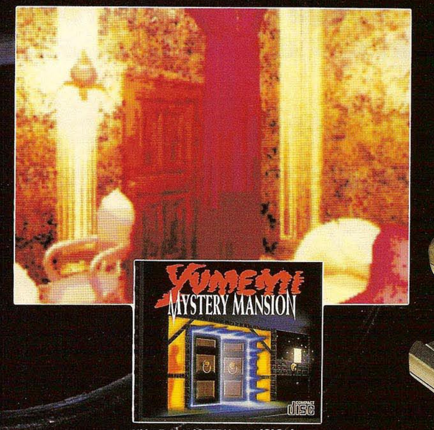
El mes pasado comentábamos la gran capacidad para generar sorpresas que tiene la todopoderosa compañía japonesa Sega.

Parecía que con la llegada del Multi Mega tendríamos tema para mucho tiempo. Sin embargo, este mes Sega ha vuelto a sorprendernos anunciando la aparición de un sistema de 32 bits -no es el tan esperado Saturn- compatible con Mega Drive. Este nuevo sistema, el Mega 32, permitirá disfrutar exactamente de los mismos juegos editados para las máquinas recreativas Sega de última generación, leáse Virtua Racing, Virtua Fighters, Daytona Racing, Jurassic Park... Con Mega 32, las salas de juego se instalarán en tu propia casa. Y su precio será otro aspecto alucinante: ¡acceder al vasto universo de las máquinas recreativas te costará menos de 25.000 pts! Pero si quieres más información acerca de ésta y muchas otras noticias relacionadas con Sega, no dejes de leer nuestra entrevista con Francisco Pastor, Director de Sega.

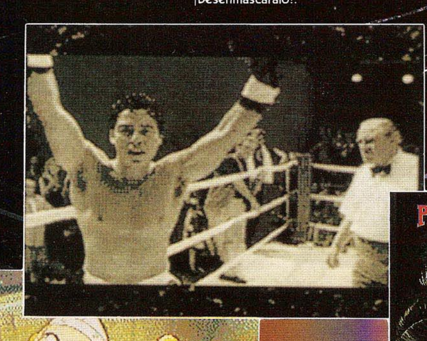
LO ULTIMO EN LANZ



DRACULA UNLEASHED
La Bestia está sedienta y no le importa que no seas donante. Descubre las pistas ocultas y... ¡Desenmascáralo!.



YUMEMI MISTERY MANSION
Alguien puede convertirse en un alma errante a menos que tú lo impidas. Una aventura gráfica interactiva que te atrapará desde la primera pantalla.



PRIZE FIGHTER
El boxeo en su más dura realidad. Tu rival, un boxeador de carne y hueso, pretende arreglarte la cara, a base de directos crochets y ganchos. ¡Defiéndete y saca los puños!.



DRAGON'S LAIR
¿Recuerdas la recreativa que te dejó pasmado en su día?. ¡Llévatela a casa!. Desafía el miedo superando las pruebas más inverosímiles.



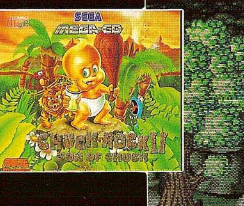
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:
MEGA DRIVE

Y próximamente en MEGA CD: WORLD CUP SOCCER • SOULSTAR

...A-CD

...AMIENTO DE DISCO...

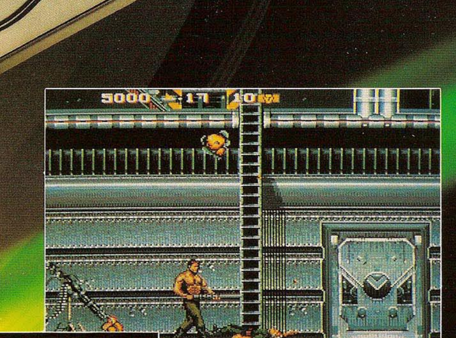
SON OF CHUCK
Unos gráficos espectaculares y una música de lo más cañera, recrean un mundo prehistórico insólitamente atractivo.





DUNE
La estrategia es tu mejor arma para conseguir el control de la especia y dominar el planeta DUNE. ¿Te perdiste la película?.

Nunca un disco llegó tan lejos.
En potencia de juego (4672 Megas). En percepción sensoria (efectos especiales digitalizados; imágenes reales mediante sistema TRU- VIDEO). En aventuras gráficas (rotaciones de 360°; efecto ZOOM multidimensional). En calidad de sonido (banda sonora de lectura digital Q-SOUND).
Es la magia de la diversión digital: EL MEGA CD. Toda una experiencia reservada a los que se exigen lo máximo ante un videojuego. Una avalancha de sensaciones en un simple Compact Disc. ¿Estás listo para el gran salto? Revisa estos títulos y deja que tu instinto decida por ti.



TERMINATOR CD
Acción, acción y más acción. Dispara a todo lo que se mueva y puede que llegues lejos.

JURASSIC PARK
Una aventura completamente nueva en el Parque más inquietante jamás concebido. Deberás rescatar los huevos de 7 especies distintas y destruir a las bestias. ¡Van a por ti!.



LA LEY DEL MAS FUERTE

ANOTHER WORLD • TOM CAT ALLEY • BATTLE CORPS • HARRIER ASSAULT



La serie de más éxito en USA
POWER RANGERS



Esto es tan sólo un mínimo adelanto, pero quedaros con el nombre y recordad que TodoSega fue la primera revista en advertirlo: la fiebre del 94 se llamará POWER RANGERS. Bandia se encargará del cartucho para Mega Drive. Atentos.

De la consola al cine
VAN DAMME SERÁ GUILE EN STREET FIGHTER II

Jean Claude Van Damme, el conocido actor de origen belga, será el todopoderoso Guile en la versión cinematográfica que se está preprando de Street Fighter II.

Van Damme es muy conocido en el mundo del cine por su "facilidad" para interpretar películas con el tema lucha como argumento principal, por lo que no dudamos que sabrá reproducir de una forma totalmente fiel los espectaculares golpes del popular héroe de nuestro cartucho favorito. ¡Te esperamos, Jean Claude!

Nuevas versiones del clásico de Acclaim
MORTAL KOMBAT II Y CD, EN BREVE

Dentro de unos días Buena Vista Home Video comercializará en España la versión CD de uno de los juegos de lucha más vendidos (y polémicos) de todos los tiempos. Acclaim, -la compañía programadora del juego, ha introducido algunas novedades aprovechando las posibilidades del Mega CD, y aunque todavía no sabemos cuáles son, suponemos que estarán muy bien. Así mismo, Buena Vista nos ha contado que tiene previsto el lanzamiento de Mortal Kombat II en Mega Drive para finales del próximo mes de agosto. Pronto tendremos más información (más les vale).

Ecos del sol
STAR TREK, THE NEW GENERATION

Llegan las nuevas aventuras de la tripulación de la nave interestelar Enterprise. La Federación se ha visto atacada por las fuerzas de los Romulanos.El futuro de la Federación y el Universo está en tus manos. Y a lo sabéis: próximamente tendremos este cartucho espacial lleno de estrategia y aventuras que viene avalado por toda una joya del cine.



Nuevos packs de lujo
ALADDIN, Y LA CONSOLA MARAVILLOSA

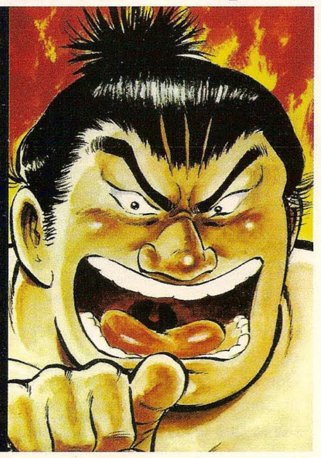
Ya están a la venta los nuevos packs Aladdin. El pack Game Gear se compone de la pequeña consola portátil de Sega y el juego Aladdin, todo ello a un precio de 19.900 pts. El pack Master System tiene un precio de 13.900 pts. y se compone de una consola de 8 bits, un mando y dos juegos: un cartucho Aladdin y el Sonic en memoria. Una buena oportunidad para hacerse con una consola Sega y el excelente juego Aladdin.



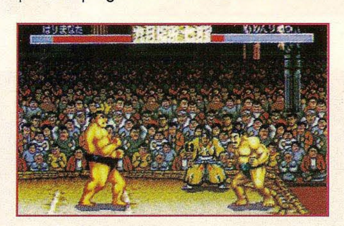


Lucha a la nipona

CON "SUMO" CUIDADO



¿Os gustaría saber cómo se pelean los "japos"? Pues echadle un ojo a este curiosímo cartucho de Sumo y alucinad un rato. No nos preguntéis el nombre del cartucho porque viene en chinaka y no hay quién lo entienda, pero el juego es de lo más cachondo.



Lo más de SEGA

MEGA 32

Sega ha difundido una bomba consolera en forma de nota de prensa en la que anuncia el lanzamiento de un sistema de 32 bits que recibirá el nombre de Mega 32.

Los usuarios de Mega Drive podrán acceder a la tecnología de 32 bits a través de este nuevo sistema, que incorpora chips diseñados específicamente para el proyecto Saturn.

Mega 32 utiliza 2 chips SH2 que complementados con el VDP (Procesador Digital de Vídeo) proporcionarán una mayor velocidad de procesamiento, total definición de color, mapeado con textura compacta, tecnología de polígonos, reproducción de perspectivas en 3D e imágenes reales con sonido digital. Mega 32 podrá utilizar el mismo software que las máquinas recreativas Sega de última generación.

Este dispositivo tendrá un precio menor de 25.000 pts y será comercializado en septiembre.

Tranquilos, porque este tema nos va a dar mucho de qué hablar...

"FEEL"



Este es el nombre que recibe la próxima incursión de Sega en el terreno de los arcades de plataformas.

Dotado de un gran colorido y fenomenal animación, este juego va a ser una de las grandes estrellas dentro de los lanzamientos que esta compañía japonesa prepara para el tercer trimestre del año. De momento, esto es lo único que "nos han dejado" mostrar.

"DYNAMITE HEADDY"



La dura y móvil cabeza de este personaje es capaz de acabar con todo aquello que se le ponga por delante.

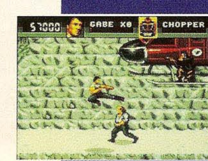
Esperemos que Heady siga conservando la cabeza para que podamos hacer una completa preview cuando tengamos más información. Otra de las grandes esperanzas de Sega. Pero de Sega, Sega.

"HEAVENLY RACING"

Con este nombre, no parece que nos vayamos a encontrar ante un juego de carreras, pero así es.

Con secuencias de vídeo digitalizado tomadas de la temporada 93/94 del mundial de Fórmula Uno, este juego promete ser uno de los CDs de carreras mejor documentado de toda la historia Sega. Al tiempo.

"CLIFFHANGER"



Tras su paso por la gran pantalla, llegará al Mega CD la versión del último éxito de Sylvester Stallone.

El juego combinará secuencias de vídeo digitalizadas recogidas de la película con un sonido fantástico, configurando un arcade del que pronto tendremos más noticias. Os mantendremos informados.

II Edición Premios Ibertex

HOBBYTEX, PREMIADO



Estamos de enhorabuena. En la II Edición de los Premios Ibertex, concedidos anualmente por Telefónica, nuestro servicio Hobbytex fue galardonado con el trofeo al Servicio Novel del Año. Felicitamos a nuestros compañeros por este premio, que reconoce su sensacional labor al frente de este servicio del que, por cierto, tú también puedes disfrutar.





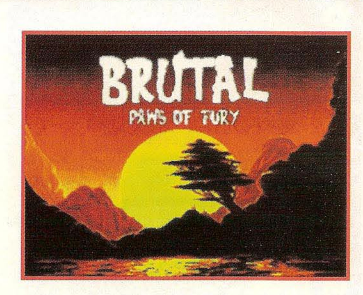
TOP 10 USA

1 MORTAL KOMBAT Mega Drive
2 SONIC 3 Mega Drive
3 LUNAR CD Mega CD
4 ALADDIN Mega Drive
5 VIRTUA RACING Mega Drive
6 JURASSIC PARK Mega CD
7 S. FIGHTER 2 C.E. Mega Drive
8 RAGE IN THE CAGE Mega CD
9 J. MONTANA NFL'94 Mega Drive
10 NHL HOCKEY '94 Mega CD

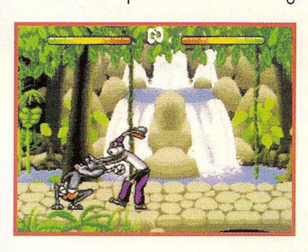
EL JUEGO DEL MES

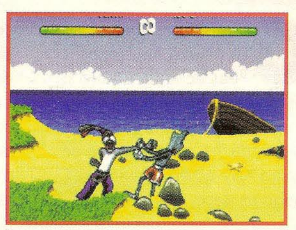
BRUTAL: PA

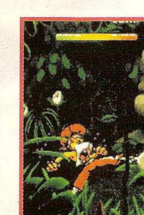
Cuando todas las compañías de software están metidas de lleno en el desarrollo de juegos que contienen imágenes digitalizadas, llega Gametek y apuesta por la conocida fórmula de los dibujos animados, programando un completo cartucho de lucha en soporte CD. Los personajes hacen gala -¡cómo no!-, de un peculiar sentido del humor y ciertas acciones de estos personajes son realmente cachondas, tal es el caso de los barrigazos que uno de ellos utiliza como fuente defensiva para alejar a sus contrarios.
El argumento del juego gira alrededor de un concurso que el Deli Lama organiza



cada cuatro años para elegir a los mejores luchadores del planeta.
Con unos gráficos llenos de colorido y un sonido realmente espectacular (acordaros que estamos en CD), Brutal será,

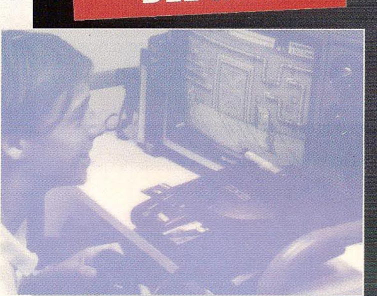






LA NOTICIA DEL MES

AT&T EDGE 16,



La todopoderosa compañía norteamericana de productos electrónicos, AT&T ha presentado recientemente su último lanzamiento dedicado especialmente al mundo de los videojuegos. Técnicamente, el Edge 16 -así se llamará el artefacto-, consiste en un dispositivo que permitirá a los poseedores de una Mega Drive comunicarse telefónicamente, con lo cual podrán disfrutar (o no tanto) de un un mismo juego a distancia.

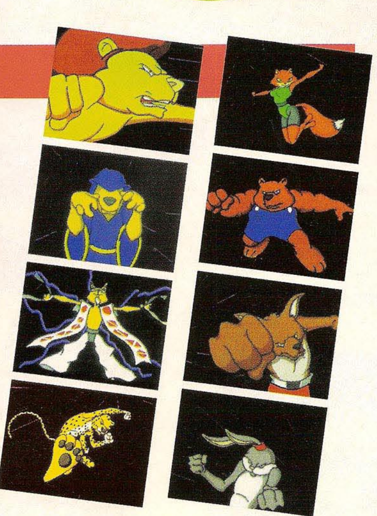




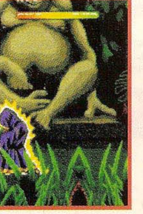



...WS OF FURY

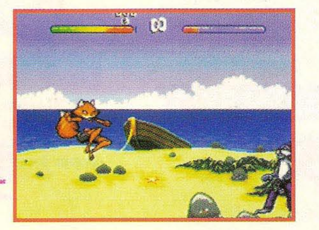




sin ninguna duda, la próxima estrella del genero de los juegos de lucha.
No sabemos ni cuándo ni cómo ni porqué llegará este título a España, pero cuando lo sepamos ya os lo contaremos.

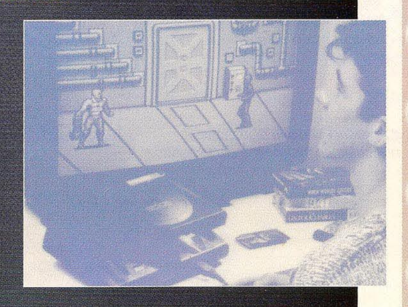


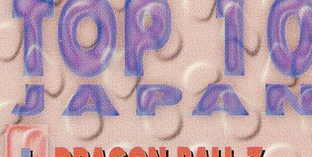




LA VOZ DE SU AMO

Básicamente, el Edge 16 será un modem que insertado en la ranura para cartuchos de la Mega Drive ofrecerá capacidad para transmitir datos y voz al mismo tiempo, utilizando la tecnología VoiceSpan de AT & T.
Cinco compañías programadoras de videojuegos (GameTek, The Imagination Network, PF. Magic, US Gold y Sega) han anunciado ya su intención de apoyar este producto. Y TodoSega, también.



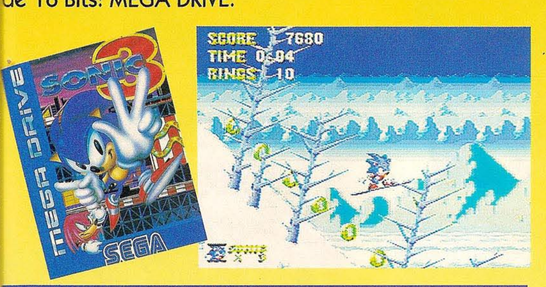


1. DRAGON BALL Z — Mega Drive
2. STREET FIGHTER II PLUS — Mega Drive
3. VIRTUA RACING — Mega Drive
4. SONIC 3 — Mega Drive
5. SHINING FORCE 2 — Mega Drive
6. K. FLYING SQUADRON — Mega CD
7. DREAM HOUSE — Mega CD
8. DR. ROBOTNIK — Mega Drive
9. PHANTASY STAR — Mega Drive
10. BRUTAL — Mega CD



LOS MEGAJU

Los expertos lo tienen claro.
Los han probado a fondo y no se han mordido la lengua desplegando adjetivos.
Y sobre todo, puntuación.
¡De 90 para arriba!.
La mejor munición posible para la mejor máquina de 16 Bits: MEGA DRIVE.



SONIC 3

97. *"Ultra veloz, hiper activo, mega jugable, en otras palabras, el mejor SONIC de la historia".* **-Todo Sega-**
97. *"SONIC 3 es el juego definitivo, capaz de enamorar a los más escépticos".* **-Hobby Consolas-**
95. *"Sin duda, éste título supera con creces incluso la excelente versión de MEGA CD".* **-Super Juegos-**

97

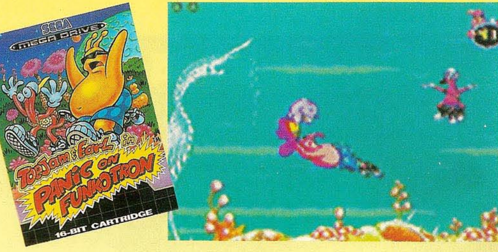
24 MEGAS

ETERNAL CHAMPIONS
MEGA DRIVE
SEGA
78

ETERNAL CHAMPIONS

95. *"El juego de lucha más completo de la historia de MEGA DRIVE. Lo tiene todo y todo es bueno".* **-Hobby Consolas-**
90. *"Si te gustan a rabiar los juegos de lucha, ¡cómpralo!".* **-Super Juegos-**

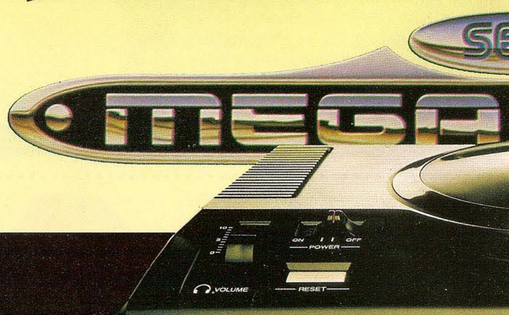
95



TOE JAM & EARL 2

91. *"La 2ª parte de estos raperos es un auténtico despliegue de jugabilidad y diversión. ¡Dále marcha a tu MEGA DRIVE".* **-Todo Sega-**
"Me ha gustado tanto que no hay ningún aspecto negativo que se pueda resaltar". **-Hobby Consolas-**
"Un completísimo Arcade con la jugabilidad precisa como para convertir a estos extraterrestres en nuestros compañeros de juego favoritos". **-Super Juegos-**

91





Entrevista en exclusiva con Francisco Pastor

"Mega 32 va a ser una auténtica revolución"

Lleva tanto tiempo en el mundo de los videojuegos como los propios videojuegos. Hace cuatro años decidió aventurarse en el mundo de las consolas y hoy rige los destinos en nuestro país de una compañía que es sinónimo de diversión en todo el mundo. Estamos hablando de Francisco Pastor, Director General de Sega España.



T.S.: *Tras un año 92 en el que rompísteis los esquemas en la industria del videojuego y un 93 discreto, ¿qúe planes tiene Sega para este año 94, teniendo en cuenta que el sector del videojuego está en recesión?*

P.P.: Está claro que volúmenes de ventas como los que tuvimos en el 92 y el gran crecimiento que hubo en el 90/91 no son los que preveemos para este año 94. Pero pienso que a partir del cuarto trimestre del año, **con el lanzamiento del Mega 32 cambiará absolutamente todo**. En este momento las cifras de ventas muestran una cierta caída, sin embargo, es una curva absolutamente transitoria que no tiene nada que ver con el interés por los videojuegos. Lo que se está produciendo es un problema económico, debido a la actual crisis que padecemos.

> *Una de las novedades de este mes de Abril corresponde a una bajada de 10.000 pesetas en precio al público del Mega CD.*

T.S.: *A pesar de todo, los precios siguen subiendo y los cartuchos se están poniendo a unos precios altísimos.*

P.P.: Si a la crisis actual le añadimos la depreciación de la peseta frente al yen, vemos que cartuchos que antes estaban en un precio razonable han subidoa un precio más alto. También influye el hecho de que antes los juegos eran de 4 y 8 megas, ahora son casi todos de 16 e, incluso, en nuestro caso de 24 megas. El coste físico del soporte es caro, las EPROMS cuestan mucho dinero y es complicado bajar los precios. **La tecnología del videojuego tiene que ir hacia el CD.**

T.S.: *Sí, pero los CDs también tienen un precio alto en relación al soporte.*

P.P.: La producción y duplicación de un CD es muy barata, como una quinta parte del coste del cartucho. Hay que tener

en cuenta que el gran problema del CD es que **para conseguir abaratar los precios es necesario que se vaya a producir una gran venta.** Al ser el Mega CD un producto caro, hay muy pocas unidades instaladas y la demanda de juegos en este soporte es mucho menor. Ahora, lo que no cabe duda es de que el futuro es el CD.

T.S.: *¿Entonces, podríamos decir que estamos ante un fracaso del Mega CD?*

P.P.: El Mega CD en absoluto ha fracasado, ahora mismo está iniciando su entrada y creemos que se ha vendido razonablemente bien para el precio que tenía, que efectivamente es un precio alto. Una de las novedades de este mes de Abril corresponde a **una bajada de 10.000 pesetas en precio al público del Mega CD.** Esta sustancial bajada combinada con juegos que empiezan a provechar las posibilidades del CD, incorporando True Video a toda pantalla y todo color, harán que el Mega CD despegue. Estoy absolutamente convencido de que a la máquina le queda mucho por delante, está aún en embrión.

Con Mega 32 ya no se hablará de conversiones entre recreativas y consolas: será exactamente el mismo juego que se producirá para los dos formatos. Ambas máquinas llevan el mismo procesador, el Hitachi SH2.

El nuevo sistema de 32 bits, Mega 32

T.S.: *Nos hablabas antes del Mega 32, ¿nos podrías excplicar qué es exactamente?*

P.P.: Sega está desarrollando una nueva "consola", de nombre Saturn, con soporte para CD, compatible con CD-I y cualquier otro tipo de formato laser disc. Esta máquina, que estará disponible hacia septiembre del año 95, es una máquina con la que Sega rompre la tradición de que siempre un producto ha sido compatible con su predecesor. Master System es compatible con Mega Drive y con Game Gear. El Mega CD es compatible con Mega Drive. Hemos tratado de mantener al usuario unido a sus juegos de tal forma que si cambiaba de máquina pudiera seguir utilizando sus juegos en la nueva. Es decir, procurar que el paso de una máquina a otra no fuera tan traumático y los juegos siguieran vigentes.

T.S.: *Sin embargo, Saturn no va a ser compatible con Mega Drive, ¿significa ésto que sus usuarios van a quedarse atrás?*

P.P.: No. En pleno proceso de desarrollo de la Saturn, alguien se preguntó porqué se iba a hacer ésto y de una forma súper inteligente se decidió no dejar atrás a los jugones de esta consola. Así

LOS PARQUES DE ATRACCIONES SEGA

"Próximamente abriremos, aquí, en España, varios Amusement Centers o Centros de Entretenimiento Sega. Va a ser algo increíble y fantástico. Madrid y Barcelona serán las primeras ciudades en recibir la llegada de estos nuevos y modernos parques de atracciones de última generación. Posteriormente puede que Sevilla y Valencia acojan centros de este tipo."

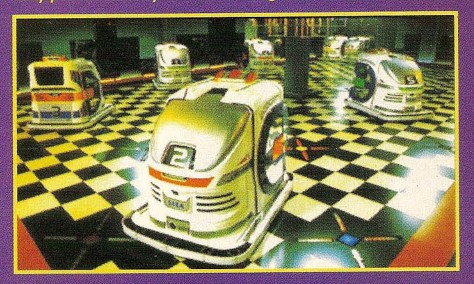
"Son centros recreativos y de entretenimiento electrónico donde es posible encontrar las últimas novedades y avances tecnológicos en materia de máquinas recreativas Sega. Veremos coches de choque en los que el jugador se sienta en su interior y tiene un monitor ante sí, desde el cual podrá observar las evoluciones de los demás y disfrutar de la atracción.

También veremos grandes máquinas con pantallas del tamaño de las de cine, en las que se hará necesaria la participación de varios jugadores para formar un equipo."

"Estos centros darán una nueva definición al término convencional de Parque de Atracciones."



Los Amusements Centers que Sega tiene instalados por todo Japón tienen una aceptación increíble entre las familias niponas. Muy pronto Madrid y Barcelona albergarán dos de estos centros.



CIFRAS, CIFRAS....

"Es imposible seguir alimentando un mercado si aumentamos los precios, pero este es un hecho absolutamente transitorio. Sabemos que hay un parque instalado de cerca de 700.000 Mega Drive, lo que nos da, con cifras Nielsen en la mano, un 70% de cuota de mercado en el sector de consolas de 16 bits.

Estamos hablando de un millon de consolas de 16 bits más otro millón en ocho bits y, alrededor de 400.000 portátiles. Es muy difícil crecer en venta de hardware, pero insisto en que el problema fundamental es el precio. Así, en los cartuchos nos encontramos con que es complicado vender más de 3 ó 4 títulos por consola y año. Entiendo perfectamente al usuario, al chico, que a la hora de tener que pagar entre 8.000 ó 9.000 mil ó hasta 14.000 pesetas por un juego se lo tiene que pensar muy mucho. A ese precio no puede acceder a comprarse todos los meses un juego. Actualmente nos movemos en cifras de venta de alrededor de 1.400.000 cartuchos al año, es decir, dos cartuchos por cada consola.

Nos movemos en unas cifras proporcionales a las de el resto de los mercados europeos. En Inglaterra, por ejemplo, hay alrededor de tres millones de consolas de 16 bits; cifras, como digo, proporcionales a las de aquí.

El videojuego está ahí, es una cultura que ya existe y es absolutamente proyección de futuro a tope. En este momento estamos en una etapa de transición, pero estoy absolutamente convencido de que en dos años el videojuego va a experimentar crecimientos monstruosos. A partir de octubre, con la presentación del Mega 32, el mercado va a cambiar de forma total."



Estos gráficos -facilitados por la propia Sega-, muestran la participación de esta compañía en el sector del videojuego.

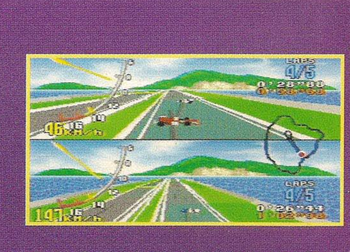


nació **Mega 32, un sistema de 32 bits que tiene el corazon de la Saturn: el procesador Hitachi SH2, que rige el funcionamiento de ésta y de las máquinas recreativas Sega de nueva generación** tales como Virtua Fighter, Daytona, etc. El departamento de investigación y desarrollo de Sega Japón ha creado un sistema utilizando el mismo chip que hace que los usuarios de Mega Drive puedan acceder a la tecnología de 32 bits exactamente igual que con la Saturn, pero sólo por **20.000 ó 25.000 pts.** Al mismo tiempo, la gente que no tenga Mega Drive podrá acceder al sistema completo por menos de **49.000 pts.**, menos de la mitad de lo que cuesta actualmente un sistema de 32 bits. Con la garantía añadida de tener los mejores juegos disponibles para este nuevo sistema. Creo que ésto es la magia, la importancia que tiene Sega.

T.S.: *¿Hablamos entonces de una nueva era en el mercado de las consolas?*

P.P.: Sí, **con Mega 32 ya no se puede hablar de que Virtua Racing o el Virtua Fighter, o Daytona sean una conversion de la máquina recreativa, es que es exactamente lo mismo.** Es el mismo juego que se produce para la máquina recreativa, la Mega 32 y la Saturn. Estamos hablando de una consola que va a permitir acercar la tecnología de 32 bits a los usuarios de Mega Drive a un precio increíble y con la disponibilidad de los mejores juegos del mercado, con ese aspecto de gráficos poligonales de trama sólida y con unos movimientos impensables hace nada. Llevo muchos años, casi 12 en el sector del videojuego y nunca he visto nada igual, además, creo que no hay una realidad tan palpable. Se puede hablar de lo que puede pasar dentro de cuatro o cinco años, pero Sega está hablando de algo que ya

Paco Pastor, desde su atalaya como Director General de Sega España, augura un gran futuro para este mercado.



"Virtua Racing me parece fascinante, es el juego de carreras que más me emociona de todos los que he visto."

está aquí. Esperamos iniciar las ventas hacia el mes de noviembre o primeros de diciembre.

T.S.: *Siguiendo entonces la política de Sega de hacer los juegos de los diferentes sistemas compatibles entre sí, ¿veremos adaptadores para poder jugar con cartuchos Saturn en Mega 32 y viceversa?*

P.P.: No hay adaptador, son los mismos juegos. Existe una pequeña diferencia entre Saturn y Mega 32: **los juegos de Mega 32 serán en cartucho y los de Saturn en CD.**

T.S.: *Entonces, ¿Se podría afirmar que tener Mega CD y Mega 32 es tener una Saturn?*

P.P.: Sí, pero siempre y cuando hablemos de videojuegos, puesto que algunas de las especificaciones de la Saturn corresponden a una máquina para el ocio, no únicamente una consola de videojuegos. **Con la Saturn se podrán ver películas en laser disc, escuchar compact disc de música y también se podrán leer discos CD-I.** El único problema es que el Mega CD ha sido muy caro, pero a lo mejor dentro de un par de años es mucho más barato.



El Muilti Mega es el no va más de la tecnología. Un "lujo" que se ha marcado Sega.

Multi Mega, un alarde tecnológico

T.S.: *Mientras tanto, ¿qué tiene que ver el Multi Mega en todo ésto?*

P.P.: El Multi Mega es un producto de lujo: ésto lo hace Sega y no lo puede hacer nadie más. **Sólo Sega ha conseguido desarrollar una consola ligeramente superior a un walkman que contenga en su interior un Mega CD y una Mega Drive**, todo junto y que además sea lógicamente un Discman. Por mucho que hable la competencia, ahí está ese producto, ese diseño, y ésto es lo que nos diferencia de los demás.

> **S**e puede hablar de lo que puede pasar dentro de cuatro o cinco años, pero Sega está hablando de algo que ya está aquí.

T.S.: *¿Cuánto costará y cuáles son vuestras previsiones de ventas para un producto tan desarrollado como éste?*

P.P.: Es una máquina cara, que rondará las ochenta mil pesetas. Francamente, **no esperamos pasar de la barrera de las 5.000 unidades.** Es un producto minoritario, muy elitista y que lo tendrán aquellos que sean los exquisitos del videojuego. Lógicamente es un alarde tecnológico, es como el que tiene ahora mismo un televisor de alta definición.

Proyectos de futuro

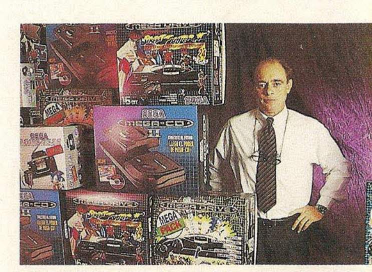
T.S.: *Por último, ¿cuál es tú visión del videojuego del futuro?*

P.P.: Espero, aunque es casi ciencia ficción, los videojuegos en base a hologramas, videojuegos en verdaderas 3 dimensiones reales, al estilo de lo presentado en la película La Guerra de las Galaxias. Digamos que se las podría denominar **holografías corpóreas digitales.** Pero es un sueño, de momento, tengo muchas esperanzas depositadas en los nuevos juegos para Mega 32, que creo va a ser un auténtico bombazo.

T.S.: Por cierto, *con toda esta revolución ¿qué va a ocurrir con las consolas de 8 bits?*

P.P.: Las consolas de 8 bits son la historia, las que generaron la pasión por el videojuego, las que han contribuido a crear esta cultura del videojuego en la que ahora nos encontramos inmersos. **La opción de 8 bits es para iniciarse, para gente muy joven.** Además, son muy asequibles. Obviamente, no se puede comparar una consola de 8 bits con otra de 16 bits, así que imagínate una de 32 bits. Yo, que soy de los pioneros, cuando veo los juegos de Mega 32 y me acuerdo de los juegos del Spectrum, todo esto me parece como magia.

Oscar del Moral

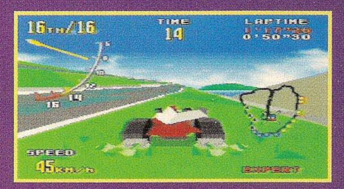


Con una de las gamas más extensas de producto y un éxito seguro de nombre Mega 32, Sega afronta el futuro llena de optimismo y con la intención de ser la mejor..

REALIDAD VIRTUAL VS VIRTUA RACING

"Hace dos años nadie pensaba que la Realidad Virtual fuera posible. Creo que se está utilizando el término Realidad Virtual de una forma indiscriminada. Virtua Racing es el concepto de polígono de trama sólida con perspectivas en 3D, pero creo que la Realidad Virtual está bastante lejos de eso.

Se habla mucho de la realidad virtual pero es una simple demostración de lo que se puede hacer, no hay nada práctico. Con Virtua Racing se siente verdaderamente la velocidad, es como la máquina recreativa. El cartucho va a tener un precio, exclusivo para nuestro país, de alrededor de 13.000 pts. Es un juego muy especial: el cartucho es más grande porque incorpora el chip SVP y saldrá en una caja especial. Por tanto, Virtua Racing es un cartucho de lujo a un precio, también de lujo."



"En cuanto a rapidez, Virtua Racing es de lo mejor que se ha hecho en juego de consola."



El Multi Mega ya está a la venta

Poco tiempo ha pasado desde que os presentamos la noticia de la existencia de esta maravilla portátil y su presencia en los comercios. Este exquisito aparato ya está a la venta y su belleza puede ser admirada en los establecimientos dispuestos a tal efecto.



Sega España ya tiene decidido el contenido del lujoso pack en el que saldrá a la venta el Multi Mega. Esta "consola" portátil es una pequeña muestra de lo que la tecnología de Sega es capaz de hacer cuando se tienen ideas y los medios suficientes para llevar a buen puerto un proyecto tan avanzado como éste.

Os recordamos que esta máquina reune, en un tamaño no mayor que el de un walkman, una Mega Drive, un Mega CD y un reproductor de CDs. Todo ello sumado a su portabilidad hacen de ella la máquina ideal para todos aquellos que cuando salen de viaje o se van de vacaciones no pueden prescindir de los videojuegos. También es necesario resaltar el hecho de que es posible utilizar el aparato como Discman o reproductor de compact disc portátil, lo que os permitirá escuchar vuestros CDs favoritos de camino a la escuela o en vuestra misma casa, sin necesidad de depender de un televisor.

Para la ocasión, Sega ofrecerá Multi Mega a sus futuros compradores de tal forma que desde el primer momento puedan disfrutar de su nueva adquisición.

El pack tendrá un precio aproximado de 80.000 pts. Quizá parezca algo alto, pero recordad que con él tendréis la posibilidad de jugar con vuestro cartuchos Mega Drive, los juegos CD y escuchar discos compactos de música, amén de ofreceros una máquina de una exclusividad total.

Con este nuevo y elitista aparato, Sega vuelve a demostrar que sigue siendo la empresa líder en el sector del ocio y el entretenimiento, afianzando su posición día a día.



Multi Mega supone una revolución en el aspecto de la miniaturización de la electrónica, integrando una Mega Drive y un Mega CD conjuntamente con un reproductor de CDs portátil.



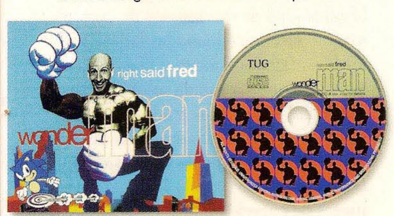
El pack Multi Mega se compone de los siguientes elementos:

- *El Multi Mega (como es obvio)*
- *Un control pad de 6 botones, para poder disfrutar de todos los juegos existentes en el mercado*
- *Un adaptador de corriente para que podáis jugar con todos los juegos*
- *Cable RF para conectar el Multi Mega al televisor*
- *Un pack de 6 pilas alcalinas, para que disfrutéis con la música de los CDs*
- *El juego Sonic 2 en cartucho*
- *Ecco the Dolphin, uno de los mejores juegos de CD*
- *Road Avenger, la aventura ideal*
- *Demos jugables de Soul Star y Battle Corps, los próximos éxitos de Core.*

Bandas sonoras de calidad

El Ritmo de los juegos

No es la primera vez que una compañía de software comercializa la banda sonora de un juego en CD en nuestro país, pero sí que ocurre así en el caso de la música del Sonic 3, con los Right Said Fred como interpretes.

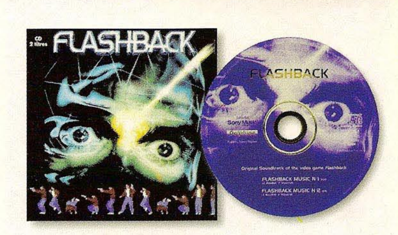


Right Said Fred ha creado un tema para el videojuego, incluido en la campaña interactiva de televisión utilizada para el lanzamiento de Sonic 3 el pasado mes de marzo.

En el caso de Flashback, nos encontramos ante una pequeña joya de la música electrónica con dos canciones tomadas del videojuego del mismo título.

También conocemos la existencia de un CD que recoge algunas de las melodías utilizadas en el cartucho de lucha Mortal Kombat.

Seguro que os estaréis preguntando dónde es posible encontrar estos CDs de música de videojuegos. Pues bien, en el caso de Right Said Fred



es cuestión de acercarse a una tienda de discos y preguntar por él. La localización del CD de Flashback es algo más complicada, pero si recurris a una tienda de discos de importación, seguro que allí lo podréis encontrar.

Llegan los juegos que incorporan la tecnología "True Video"

Video Real en Mega CD

El mundo del Mega CD parece que no se tome un solo momento de respiro. A la larga serie de juegos aparecidos recientemente en este formato, se unirán en breve dos nuevos lanzamientos: un alucinante simulador de vuelo y una aventura gráfica.

"Tomcat Alley" será el nombre del simulador, que contará entre otras novedades con un modo gráfico totalmente digitalizado y un sonido digno de formar parte de la película Top Gun. La aventura gráfica por otra parte no tiene aún un título definitivo, pero se barajan nombres como por ejemplo Mystery Mansion o Mansion of the hidden souls, aunque el título que tiene más posibilidades parece ser Yumemi Mansion.

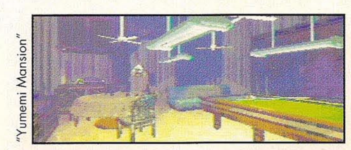
En cuanto al objetivo del juego, deberemos de adentrarnos en el interior de una casa encantada para encontrar a nuestra hermana antes de que un encantamiento la haga desaparecer. Como podéis

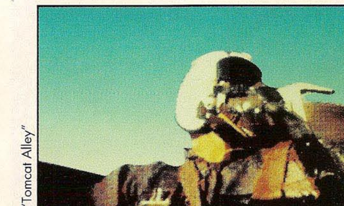

"Yumemi Mansion"


"Yumemi Mansion"

ver por las imágenes, graficamente va a suponer una auténtica revolución.

Con toda seguridad, ambos juegos saldrán a la calle traducidos a nuestro idioma, como corresponde a títulos de su categoría.

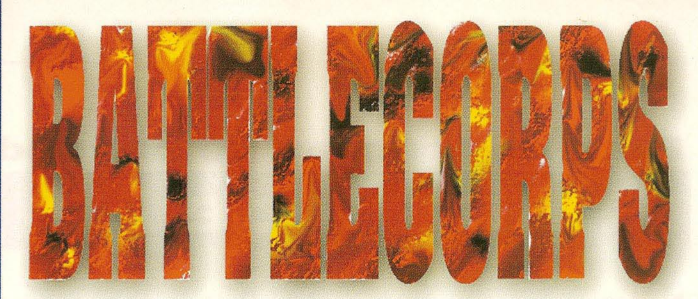

"Yumemi Mansion"


"Tomcat Alley"


"Tomcat Alley"

Battlecorps

WORKS IN PROGRESS



Tras sus últimos lanzamientos y su casi exclusiva dedicación al Mega CD, podríamos decir que Core es la reina indiscutible de este soporte. Este mes vuelve a estas páginas con ocasión de los primeros bocetos e ideas para un nuevo éxito de Mega CD: un arcade en 3D, con algunos detalles tomados de los juegos de estrategia.

Core Design es una compañía con sede en Inglaterra, una vieja conocida vuestra porque a ella se deben juegos de contrastada calidad, tales como el fabuloso Jaguar XJ-220, el genial Thunderhawk o la divertida serie Chuck Rock. Tras su incursión en el terreno de los matamarcianos con SoulStar, y debido a su intención de desarrollar todo tipo de juegos para Mega CD, ha decidido poner manos a la obra y actualmente sus programadores están metidos de lleno en el desarrollo de un arcade en 3D, con algunos elementos propios de los juegos de estrategia.

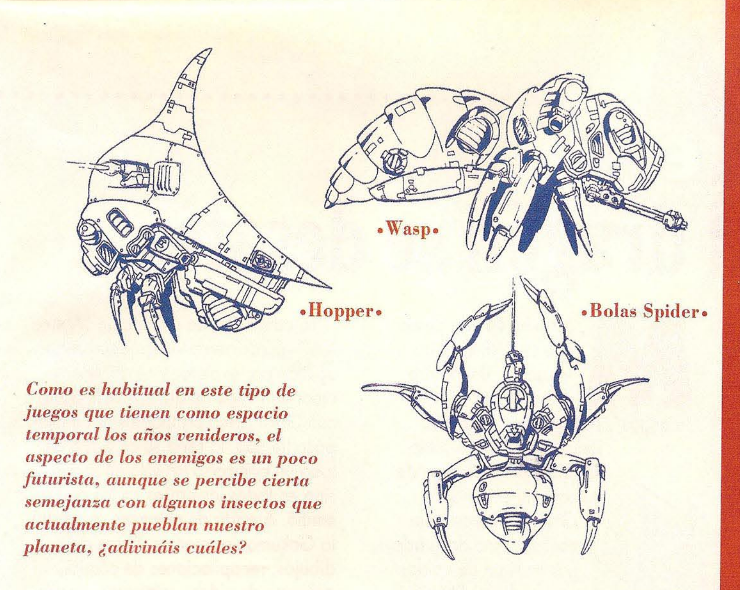
Furia de Robots

Como el juego está aún en su fase de programación, Core informa con cuentagotas acerca de su nuevo proyecto, así que la información disponible es más bien escasa, sin embargo podemos deciros que controlaremos un batallón de tres BAM (Bippedal Attack Machine o Máquina de Ataque Bípeda). Un BAM es una especie de robot gigantesco autopropulsado y lo que tendremos ante nuestros ojos será una vista desde la cabina de dicho robot. Cada uno de estos BAMs ira equipado con una serie de armas de alto poder destructivo, siendo su gama de movimientos bastante amplia. Battlecorps recupera parte del interface de pantalla utilizado para realizar Thunderhawk, solo que esta vez la acción se desarrolla únicamente en un plano horizontal, esto es, no hay desplazamientos verticales, viéndose limitada la capacidad de movimiento de nuestro ingenio mecánico hacia los lados, adelante o atrás. Así mismo, la cabeza es susceptible de ser rotada sobre sí misma o inclinada con varios grados de operación, de tal forma que se amplia de forma notable el campo de visión y el control del área de batalla frente a otros juegos de parecidas características.

Nuestra misión será guiar este pequeño cuerpo de robots (de ahí su nombre de BattleCorps o cuerpos de batalla) a lo largo y ancho de una serie de lunas pertenecientes a un mundo situado en un indeterminado lugar de la galaxia.

En cuanto al aspecto gráfico del juego sólo os podemos decir que, a pesar de lo poco que hemos visto de él, es excelente, recordándonos mucho su gran cantidad de colores y la alegre tonalidad de éstos a lo ya visto anteriormente en SoulStar. Así, este CD de Core va a ser una especie de muestrario de todas las técnicas que, en programación CD, esta compañía ha ido aplicando a sus productos.

Esperamos con ansiedad la llegada de más noticias acerca de este interesante proyecto de Core, que, día a día nos sorprende con sus excelentes trabajos.



Como es habitual en este tipo de juegos que tienen como espacio temporal los años venideros, el aspecto de los enemigos es un poco futurista, aunque se percibe cierta semejanza con algunos insectos que actualmente pueblan nuestro planeta, ¿adivináis cuáles?

Primeras imágenes

La lucha por el mineral

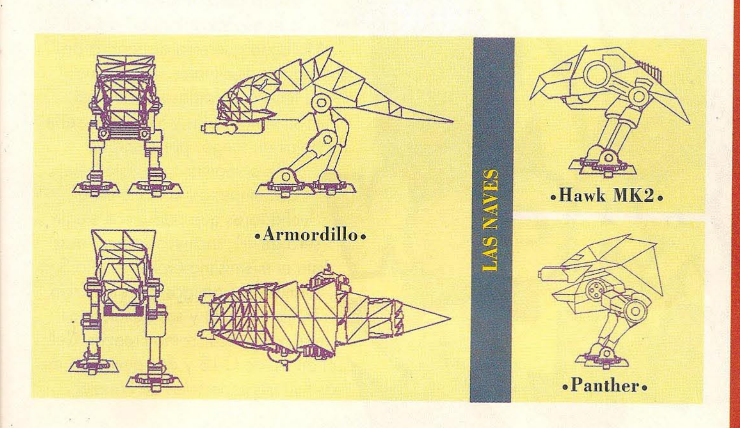
Este es un pequeño avance del guión de este nuevo proyecto de juego para Mega CD actualmente en desarrollo en los cuarteles generales de Core Design: Estamos en el año 2096 y las Guerras Corporativas están en su fase más bélica debido a la aparición de nuevas armas autopropulsadas por los recientemente creados reactores de "Super Fisión".

Estas armas utilizan como combustible un nuevo mineral de nombre Meridium, descubierto por la Corporación Minera Interplanetaria (IMC) en un planeta situado a ocho años luz de la Tierra, conocido como el Mundo de Mandlebrot.

Así, la Guerra entra en una nueva fase cuando el reactor prinicipal de IMC en el mundo anteriormente citado es atacado y tomado al asalto por las fuerzas de una compañía minera rival, denominada BioMech.

Paralelamente, BioMech lanza una serie de ataques contra las bases de IMC en el resto de sus instalaciones, situadas en las lunas del Mundo de Mandlebrot: Vegra, Cygni y Drako.

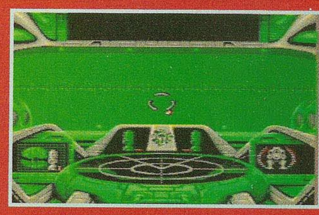
Para contener el ataque de BioMech, IMC ha formado un escuadrón de ataque, que recibe el nombre de Battlecorps, cuya misión es liberar las lunas de la presión de BioMech.













La furia del dragón se desata



- Mega Drive
- Bandai
- Junio

Tras varios meses de incertidumbre y tensa espera, por fin recibimos en nuestras páginas al héroe de dibujos animados más aclamado de los últimos tiempos.

Dragon Ball Z será un cartucho lleno de trepidante acción luchadora, con magias que llenarán vuestra pantalla de rayos de fuego, ondas vitales y demás armas de estos particulares luchadores.

El juego promete ser una de las estrellas de este año 94.

Mucho ha llovido desde que en 1984, Akira Toriyama, un famoso dibujante de "mangas", publicara en la revista japonesa "Shonen Jump" los primeros episodios de las aventuras de Son Goku. La historia fue rápidamente devorado por multitud de ávidos seguidores. El éxito estaba servido.

La compañía de animación "Anime Toei" rápidamente vió en esta historia un filón por explotar y se decidió a crear una serie de dibujos animados con Goku como protagonista. En muy poco tiempo, la serie se convirtió en todo un bombazo no sólo en Japón, sino en todos los países en los que se emitió. A partir de entonces se desató la Gokumanía: cromos, libros de dibujos, recopilaciones de cómics, películas de vídeo, camisetas, gorras, pines, etc, etc, invadieron las vitrinas de todas los comercios del país.

Tan sólo un producto se resistía a esta peculiar invasión: el videojuego para Sega. La pregunta del millón era: "¿cuándo saldrá Bola de Dragón para Mega Drive?".

Pero, afortunadamente nuestra espera ha terminado. Y ¡¡por fin tenemos entre nuestras manos un cartucho de Bola de Dragón Z!!

El juego nos llegará en breve de la mano de la compañía japonesa Bandai y argumentalmente estará basado en la segunda entrega de la serie de dibujos. La mecánica de juego será muy parecida a otros juegos de lucha "uno contra uno", pero estará perfectamente adaptada a la espectacularidad del comic. Así, cada guerrero dispondrá de sus magias habituales, o sea, que Goku tendrá su famosa onda vital, Krilin su viento solar y Vegeta su serie de bolas de fuego, por ejemplo.

Pero veamos más detalles.

Para empezar, el número de luchadores que podremos elegir será de 11, incluyéndose en esta lista el mismísimo Goku, su hijo Son Gohan, sus amigos Piccolo, Krilin, Trunks, Vegeta y sus adversarios más peligrosos, como Freezer, Cell, el androide C-18 y dos guerreros de las fuerzas especiales de Freezer.

DRAGON BALL Z





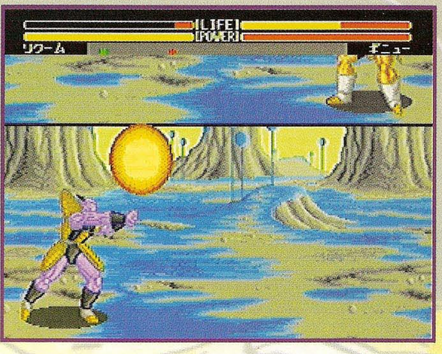




Con el fin de adelantaros la información, os ofrecemos en esta Preview pantallas del cartucho japonés pero en la versión definitiva que saldrá en España, los textos estarán traducidos al inglés.

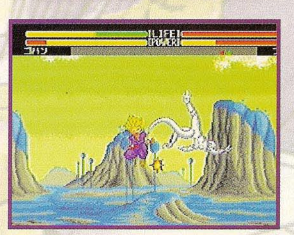


Uno de los acontecimientos más esperados de la historia de Sega, está a punto de producirse: el próximo mes Dragon Ball Z llegará con toda su fuerza y toda su garra a Mega Drive. ¡¡Por fin!!

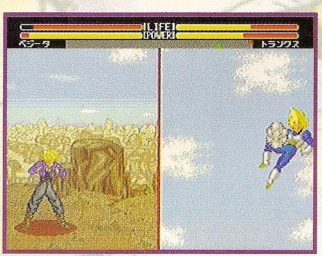


Los rumores -y muchos sueños-, se han hecho realidad y Dragon Ball Z llegará a Mega Drive incluso antes de lo esperado. ¡A ver quién le pone ahora alguna pega a Sega!





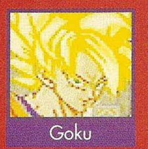


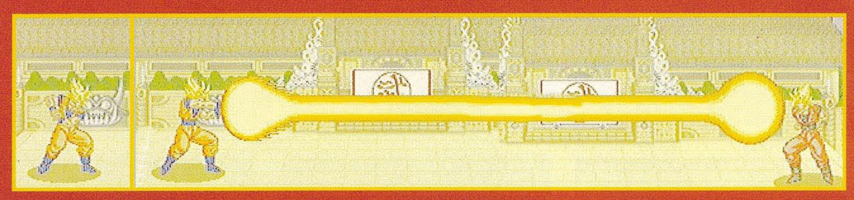


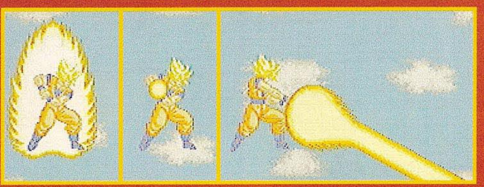




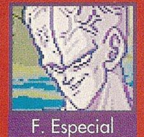
Los Personajes

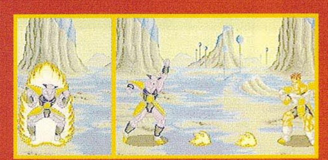






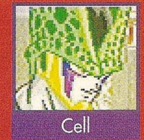
Llegado a la Tierra en una nave espacial cuando tan sólo era un niño, Goku fue recogido por el Maestro Tortuga, quien le enseñó todos los secretos de las artes marciales. Tras mucho entrenamiento ha logrado convertirse en súper guerrero. Su "Onda vital" resulta terriblemente efectiva contra enemigos despistados. Goku será, por supuesto, la estrella más brillante de todo el cartucho.





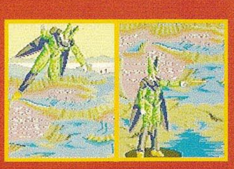
Uno de los cuatro malvados guerreros del ejército de Freezer. Su ataque en estampida es muy difícil de detener, y cuenta con muchas triquiñuelas que le convierten en un ser muy peligroso.

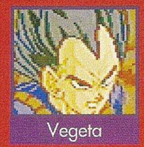


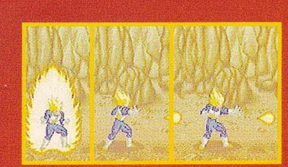




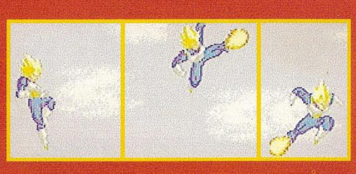
Es un experimento genético del Dr. Guero. Contiene células de los guerreros mas poderosos del universo y parece decidido a acabar con la vida de Goku. Su energía vital es casi ilimitada.

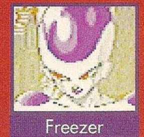


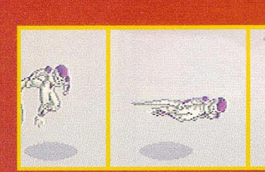




Hijo del rey de Wakusei, prometió vengar la muerte de su padre a manos del malvado Freezer. Es despiadado y cruel, pero ayuda a Goku porque comparten enemigo. Es un poderoso súper guerrero.

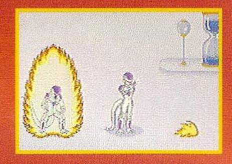






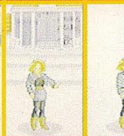
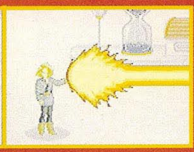


Despreciable y peligroso guerrero. Está al mando de las Fuerzas Especiales, que utiliza para acabar con la resistencia de los planetas a invadir. Es casi tan poderoso como Goku, pero su maldad le pierde.

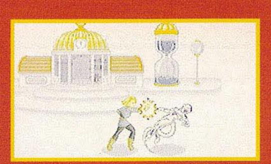


y sus poderes

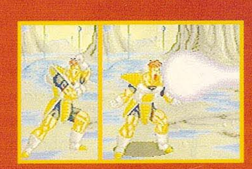

Androide C-18

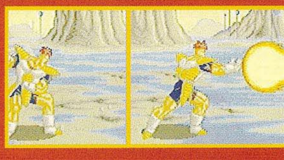
Experimento del Dr. Guero diseñado únicamente para destruir a Goku. A pesar de su aspecto débil, C-18 es un enemigo muy difícil. Es muy ágil y su poder es muy alto. ¡Cuidado con su voltereta mortal!

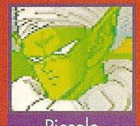


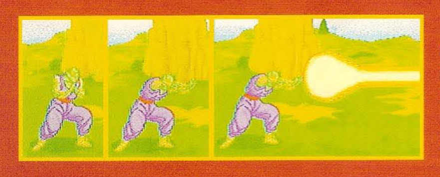

F. Especial



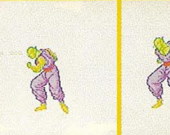
Es otro de los guerreros de las Fuerzas Especiales de Freezer y está dedicado a las misiones más viles. Es un luchadores de élite y conoce todo tipo de trucos. Muy peligroso en la lucha cuerpo a cuerpo.

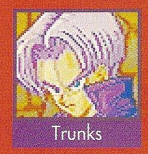



Piccolo



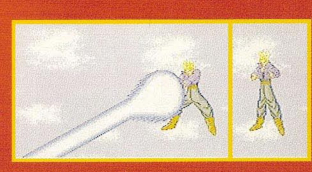
En un principio era un ser malvado. Ahora lucha junto a nuestros amigos para defender la Tierra. Su procedencia del planeta Namec le confiere un gran poder. Su rayo espiral es peligrosísimo.



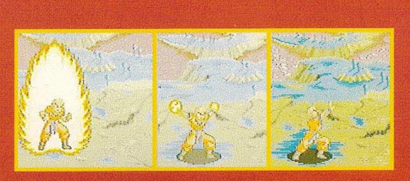


Trunks



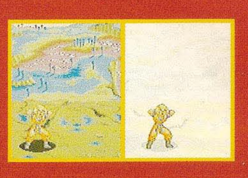
Es hijo de Vegeta y de Bulma. Muy diestro con la espada, es capaz de derrotar a cualquier enemigo por muy duro que parezca. Es fuerte y extremadamente rápido en el combate.



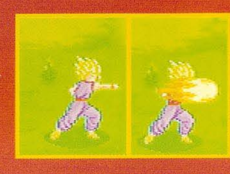

Krilin



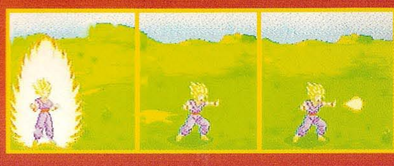
Es el mejor amigo de Goku y tiene un año más que é. En su afán por igualar a Goku, ha conseguido tener un potencial de energía extraordinario. Su ataque de "viento solar" es muy poderoso.




Son Gohan



Hijo de nuestro héroe Goku y destinado a superar la fuerza de su padre. Es un súper guerrero y en un futuro asumirá la misión de su padre de defender a la humanidad. No hay que menospreciar su poder.



El Modo Historia

Esta opción reproduce de forma fiel los primeros capítulos de la primera parte de la serie de dibujos animados en la que está basada este cartucho. Goku tendrá que enfrentarse a los diferentes personajes que integran el juego en el orden que seguía la serie en su paso por la televisión.
Si Goku sale victorioso se enfrenatará al siguiente luchador, así hasta acabar con todos ellos.
Este modo os permitirá disfrutar de la serie en vuestro televisor y proponer un nuevo final completamente diferente.

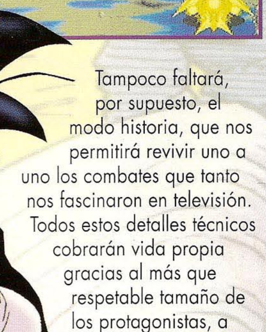












Los combates se desarrollarán en un total de 9 escenarios distintos que recogerán la mayoría de lugares donde discurrían las aventuras de Goku. De esta forma no nos sorprenderá ver luchar de nuevo a nuestro héroe contra Freezer sobre la árida superficie del planeta Namec, o ver cómo se las arregla el egoista e impulsivo Vegeta en un combate contra Cell en un torneo de artes marciales.

En el capítulo de opciones, tampoco nos podremos quejar, ya que se ha incluído la siempre divertida posibilidad de dos jugadores simultáneos mediante el modo versus.

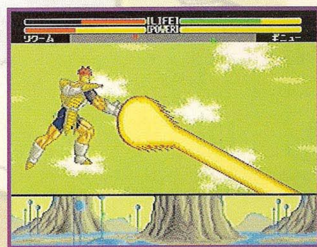
Tampoco faltará, por supuesto, el modo historia, que nos permitirá revivir uno a uno los combates que tanto nos fascinaron en televisión. Todos estos detalles técnicos cobrarán vida propia gracias al más que respetable tamaño de los protagonistas, a una alta definición, a un colorido muy apropiado y a un movimiento rápido y preciso.

La banda sonora también estará al nivel esperado y numerosas melodías amenizarán los combates, a la vez que montones de efectos sonoros y voces digitalizadas invadirán nuestra Mega Drive.

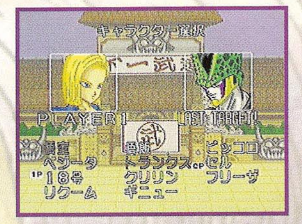
La espera está tocando a su fin y dentro de muy poco Goku reventará a golpes de diversión tu consola.

Pero si quieres conocer más a fondo todas las características de este cartucho, no te pierdas el próximo número de TodoSega.





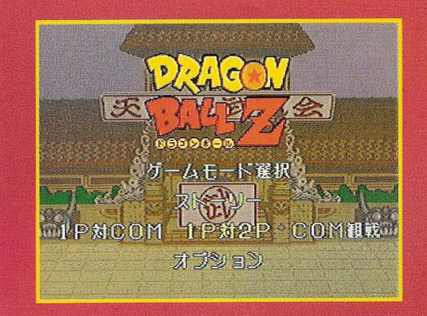




Cada personaje muestra las mismas magias que en la serie de dibujos animados.

Las Opciones

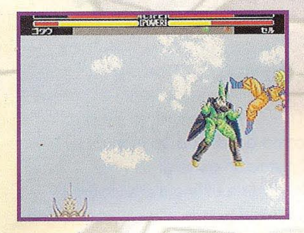
Desde el menú de opciones se podrán alterar determinados aspectos de l juego, tales como el escenario en el que se va a llevar a cabo la batalla, aumentar la cantidad de energía y poder de magia disponible para nuestro luchador, seleccioónar otro luchador, etc. De esta forma el juego se adaptará totoalmente a tu propio estilo.





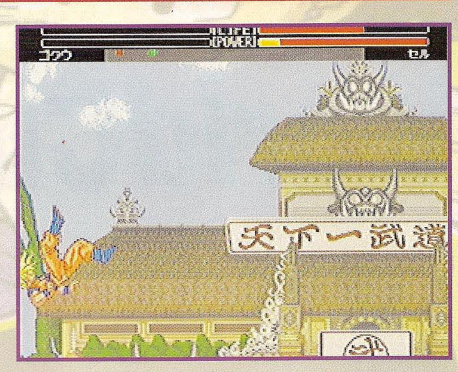




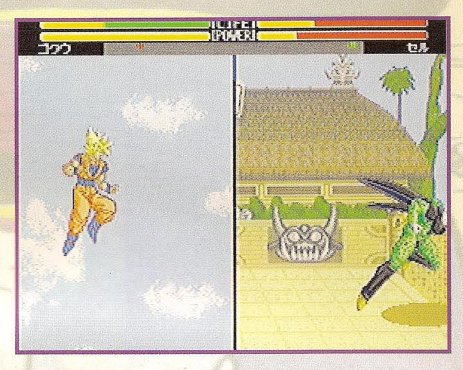


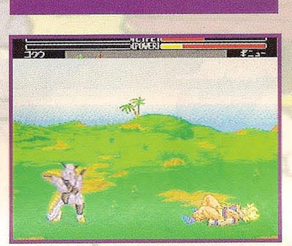
Las animaciones correspondientes a las movimientos de los luchadores son excelentes.

Dragon Ball Z es, posiblemente, el cartucho más esperado de la historia de Sega. Muchos de los aspectos presentes en la serie de dibujos animados han sido reproducidos de forma fidedigna y el juego estará a la altura de las circunstancias.



Como podéis observar por las imágenes que acompañan esta Preview, el juego goza de una gran calidad gráfica.







Así será el juego oficial de USA 94

- Mega Drive
- U.S. Gold
- Junio

Coincidiendo con la próxima celebración del Mundial de Fútbol, nos llega de la mano de US Gold un nuevo cartucho basado en este popular deporte.

Como todos sabéis, U.S. Gold fue la compañía que hace unos meses consiguió hacerse con la "golosísima" licencia oficial para reproducir el próximo Mundial de Fútbol en cualquier tipo de software. Conscientes de esta responsabilidad y pensando que millones de ojos iban a clavarse sobre su World Cup USA 94, los responsables del proyecto pusieron a trabajar a tope a sus mejores equipos de programación. El fruto de todo ello es que muy pronto vais a poder disfrutar en las pantallas de las tres consolas de la familia Sega, de un sensacional cartucho basado en tan grandioso evento deportivo.

Entrando ya un poco en el desarrollo del juego, diremos que éste se centrará únicamente en la fase final del Mundial que, -como probablemente sepáis-, en su fase clasificatoria puso en marcha a 141 naciones, de las cuales sólo estarán representadas las 24 selecciones finalistas (entre ellas, por supuesto, la esperanzadora selección española).

El cartucho os permitirá, por tanto, elegir uno de estos equipos y luchar con él por el título de Campeones del Mundo.

World Cup USA 94

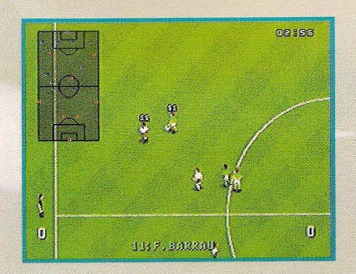
Pero World Cup USA 94 no es un cartucho más, ya que con su infinidad de opciones su gran cantidad de excelentes detalles y, sobre todo, con su enorme jugabilidad, pretende convertirse en el mayor éxito del año para las tres consolas Sega.
Atentos todos porque este juego promete ser una verdadera bomba deportiva.

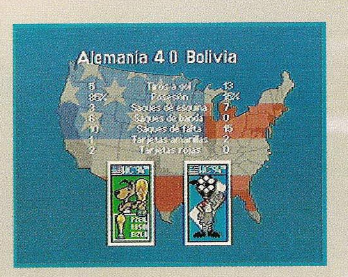
Pero tranquilos, no os vayáis, que como ya tenemos el cartucho de Mega Drive entre nuestras manos, podemos contaros aún algunas cosillas más para que vayáis abriendo boca.

Así os diremos, por ejemplo, que de entrada os "enfrentaréis" a una considerable cantidad de menús en los que se os irán presentando múltiples opciones de configuración del juego.

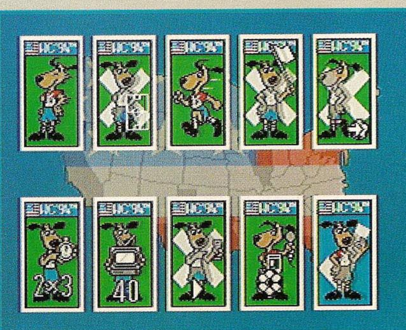
La primera pantalla os permitirá seleccionar el tipo de competición a desarrollar, así como acceder a un menú de configuración general.

Desde este último menú podréis alterar funciones tales como velocidad





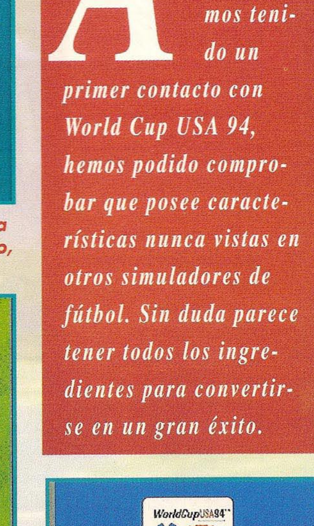




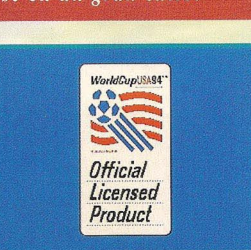
Desde el menú de opciones podréis alterar una considerable cantidad de condiciones del juego, adaptándolo totalmente a vuestros gustos.



Uno de los detalles más curiosos de World Cup USA 94 será la posibilidad de ver la repetición de las jugadas a diferentes velocidades.

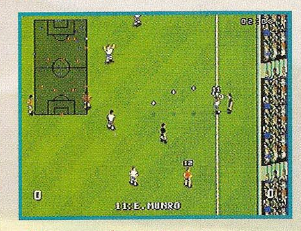


A pesar de que tan sólo hemos tenido un primer contacto con World Cup USA 94, hemos podido comprobar que posee características nunca vistas en otros simuladores de fútbol. Sin duda parece tener todos los ingredientes para convertirse en un gran éxito.

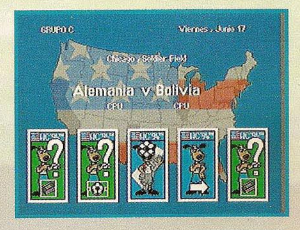


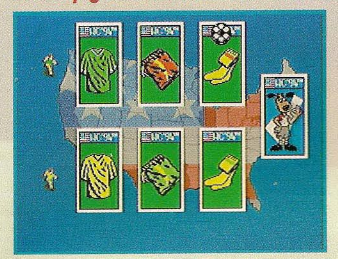


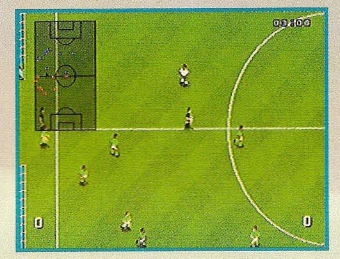
Todas las selecciones presentes en la fase final del mundial, estarán aquí reunidas.

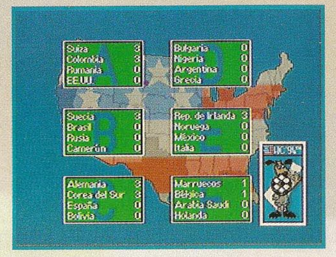


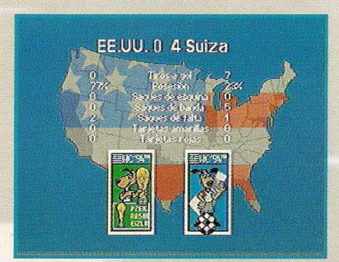
El juego ofrecerá una completa ayuda a la hora de efectuar cualquier acción.



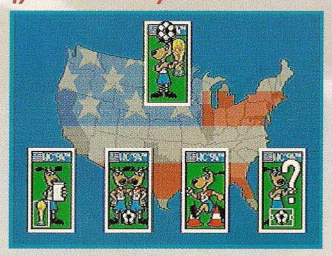




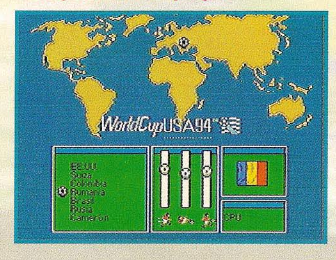




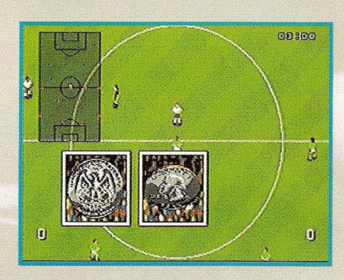
Al finalizar un encuentro, se nos ofrecerá la estadística el partido ¡y en castellano y todo!



El menú principal nos permitirá acceder a una pantalla de configuración del juego.







del juego, duracción de cada uno de los tiempos del partido, existencia de la regla del fuera de juego, ajuste del tamaño de la pantalla de animaciones, etc. Igualmente podréis escuchar las melodías y los diferentes efectos de sonido del juego. Como podéis observar, un completo repertorio de opciones.

Este menú principal recogerá otras cuatro opciones que serán los modos de competición disponibles. Cada uno de ellos os permitirá disfrutar del fútbol en diferentes vertientes. Así, en el modo Copa del Mundo podréis seleccionar un equipo, darle vuestro nombre y llevarle al triunfo absoluto enfrentándolo al resto de las naciones participantes. Esta opción de juego será la más completa, ya que os veréis inmersos en el desarrollo del mundial de una forma "oficial", es decir, que las selecciones se enfrentarán tal y como lo van a hacer en la realidad.

Este juego reproducirá con total fidelidad los variados aspectos de una competición futbolística de alto nivel. Pero sin olvidarse de la diversión.

El juego, en cualquier caso, os irá presentando todos los partidos a celebrar con sus estadísticas y clasificaciones correspondientes.

Existirá otro modo de juego que también os permitirá reproducir el Mundial, aunque con esta opción podréis conformar los grupos y emparejamientos a vuestro gusto.

Jugando a ser Entrenador

Cuatro palabras definen el espíritu de este cartucho: fidelidad a la realidad. Entre sus innumerables opciones cuenta con una que gustará a todo el mundo. Será posible seleccionar la formación que los jugadores van a poner en práctica o, si así se desea, definir una propia utilizando las opciones que para ello nos brinda el cartucho. Podréis colocar cada uno de los jugadores allá donde os parezca más adecuado, definiendo vuestra propia estrategia de juego. De esta forma, os sentiréis como si fueráis un entrenador de los de verdad.





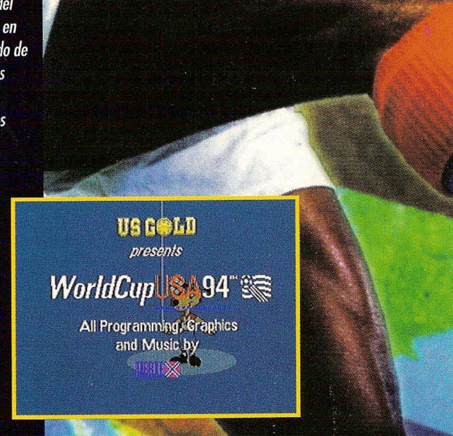


La Mascota Omnipresente

Como ocurre con todos los acontecimientos deportivos importantes que tienen lugar en cualquier punto del planeta, este mundial también tiene su mascota. Ésta, un simpático perrito de color azul, estará presente en todas las pantallas y menús de opciones. Dentro de cada uno de ellos, nos indicará gráficamente el cometido de cada opción. Así, por ejemplo, para decirnos cuál es la opción que marca la duración de cada uno de los periodos del partido, veremos que sujeta un cronómetro en el cuadro correspondiente a esta función. Enfundado en su atuendo futbolístico, también nos presentará los partidos y aparecerá siempre que nos marquen un gol, para que podamos ver la repetición de la jugada. Una mascota que también ha sabido estar a la altura de las circunstáncias.







Otra de las opciones del menú recogerá la posibilidad de realizar sesiones de entrenamiento o practicar los lanzamientos a puerta con la opción de penaltis.

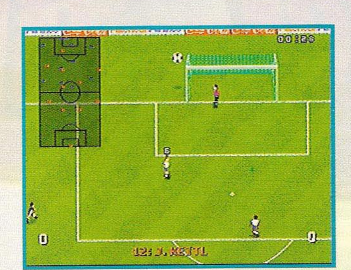
Una vez seleccionado el modo de juego, podréis acceder a una pantalla desde la que deberéis marcar la estrategia a seguir, para posteriormente empezar el partido.

A pesar de todo lo dicho, si únicamente os interesa disfrutar de un simple partido y no queréis complicaros la vida, bastará con que seleccionéis la opción oportuna del menú principal y os pongáis a jugar contra la consola o contra un amigo.

En cuanto al partido en sí, hay que decir que lo veremos desde una perspectiva aérea que nos permitirá controlar a todos los jugadores presentes en la pantalla. Una vez en juego podremos realizar todas las acciones habituales en un juego de este tipo, tales como tiros a puerta, saques de banda, lanzamiento de faltas, de cornes, efectuar sustituciones...

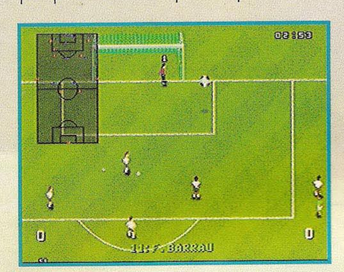
De entre las curiosidades, destacaremos el hecho de que cada nación tiene una capacidad de juego diferente, correspondiente a su nivel en la vida real. Así mismo, cada jugador también posee un nivel de juego diferente al de los demás.

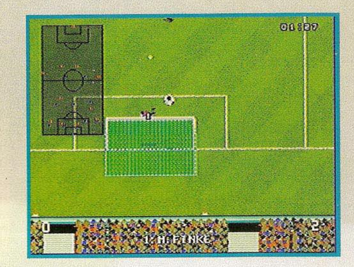
Pero ya está bien por hoy. Si queréis conocer hasta los más mínimos detalles que rodearán a este cartucho, ya podéis ir reservando el TodoSega del mes próximo...



La visión del juego será... será exactamente la que estáis viendo en todas estas pantallas.

World Cup USA 94 promete ser una completa simulación de fútbol que satisfará y colmará los deseos de todos los buenos aficionados a este popular deporte.





Pájaro que vuela, ¡a la cazuela!

- **Mega Drive**
- **Tecmagik**
- **Mayo**

Tras su éxito con la Pantera Rosa, Tecmagik nos vuelve a ofrecer otro cartucho basado en los dibujos animados, pero esta vez son de la Warner Bros. Seguro que todos vosotros los habéis visto alguna vez por la televisión. ¿Recordáis aquel pajarillo de color amarillo y el gato que intentaba zampárselo? ¿Os suena la frase "Me pareció ver un lindo gatito" repetida hasta la saciedad por el precioso canarito?. Sí, pues estáis de enhorabuena, pronto los tendréis en vuestra consola para revivir sus aventuras.

Sylvester and Tweety

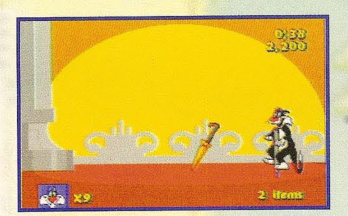
Sí, es cierto, Sylvester and Tweety o Silvestre y Piolín, como se les conoció en nuestro país, van a estrenarse próximamente en Mega Drive. Tecmagik será la encargada de hacer que estos geniales dibujos animados de la Warner Bros no pasen de largo por la 16 bits de Sega.

Por lo que hemos visto hasta ahora, el juego tiene una apariencia excelente: el gran colorido de sus gráficos y la excelente animación de sus personajes auguran un gran futuro para este cartucho. Todo esto, unido a una banda sonora de cine y unos efectos de sonido realmente fantásticos, harán que este juego haga las delicias de todo aquel que desee rememorar aquellos viejos tiempos de carreras y peleas entre Silvestre, el perro y la abuela. Estos últimos, intentado que Silvestre no se haga con el preciado trofeo alado y consiga llenar su vacío y hambriento estomago. Sin embargo, Silvestre contará con todas sus vidas gatunas para poder conseguir su ansiada comida, además de poder disponer de una serie de objetos repartidos por la pantalla que le ayudarán en su cometido. ¿Conseguirá su objetivo y acabará con el pequeño Tweety? ¿Veremos cómo el malvado Silvestre se come a este indefenso animalito?

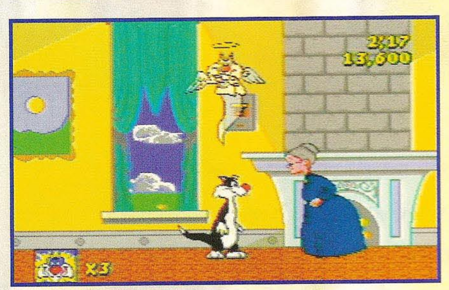
Atentos a nuestras páginas del mes que viene, esta pareja os espera.



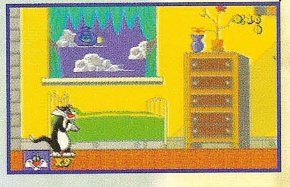


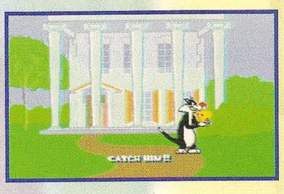




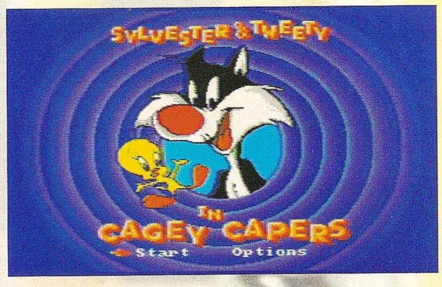


Con este cartucho, Tecmagik demostrará que lo suyo son los juegos de calidad, llenos de color y con gran jugabilidad. La Pantera Rosa fué su presentación, Sylvester y Tweety será su consagración como desarrolladora y programadora de juegos basados en series de dibujos animados.

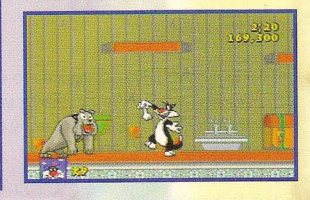


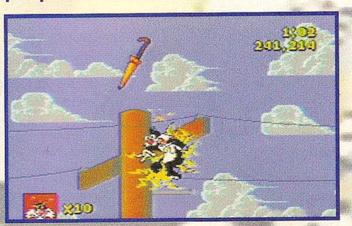


Si retiráis los marcadores, parecerá que estáis ante la serie de dibujos animados.



El juego estará lleno de innumerables situaciones que os harán recordar sus peripecias en la televisión.

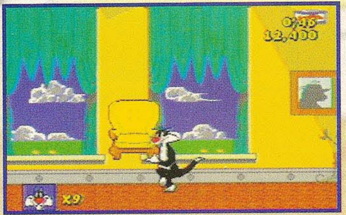














NBA JAM

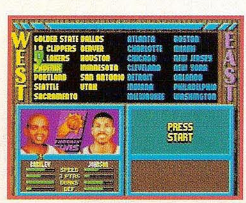
VER

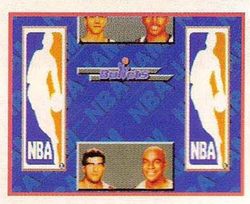
Tras el Especial Basket del mes pasado, seguro que os quedaron algunas dudas acerca de qué cartucho de baloncesto compraros. Por eso, en este número vamos a intentar aclarar de una vez por todas vuestras dudas y orientaros a cerca de cuál es el juego que más se

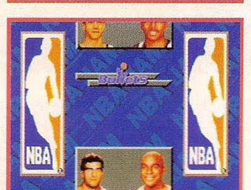
Los Equipos y los Jugadores

NBA Jam

Contiene todos los equipos de la NBA, pero es un cartucho que trata de centrarse en la espectacularidad, y para ello emplea tan sólo a dos jugadores por equipo. Estos son capaces de efectuar los más estratosféricos mates y entradas a canasta, las cuales convertirán los partidos en auténticos recitales de habilidades NBA. Todo parecido con la realidad es pura coincidencia.





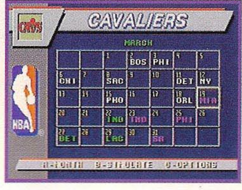




NBA Showdown

Además de todos los equipos NBA, es posible elegir cualquiera de las dos selecciones del Este o del Oeste. Están representados todos los jugadores, -incluyendo los suplentes-, cada uno de los cuales refleja la estadística de puntos, tiros, rebotes, tapones, personales, robos de balón, y jugadas especiales que han conseguido en la realidad. Se trata de un auténtico "simulador".





NBA SHOWDOWN

PUNTUACION:

NBA SHOWDOWN

puede ajustar a vuestros gustos. Para ello hemos elegido a dos auténticos fuera de serie, NBA JAM y NBA SHOWDOWN, dos juegazos increíbles para Mega Drive que garantizan la diversión, pero que presentan modos de juego completamente diferentes.

Controles del Juego

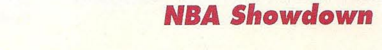
NBA Jam

A pesar de parecer complejo en un principio -hay que utilizar todos los botones del pad para llevar a cabo las diferentes acciones- su manejo es bastante sencillo. Así, la rueda direccional se utiliza para dirigir a los jugadores, y los tres botones A, B y C, dependiendo de si se ataca o se defiende, efectuarán diferentes funciones.

Por ejemplo, si atacamos, la tecla A servirá para lanzar a canasta y la C para pasar, pero si defendemos, con la A bloquearemos y con la C robaremos el balón. La B, sin embargo, tan sólo sirve para la función Turbo, con la cual el jugador acelerará sus acciones.







NBA Showdown

El manejo de los jugadores es muy sencillo y todas las acciones se efectúan con la simple pulsación de una tecla.

Como es habitual, se utiliza la rueda direccional para desplazar a los jugadores y los tres botones poseen otras tantas funciones diferentes: A para lanzar, B para pasar y C para realizar una acción especial.

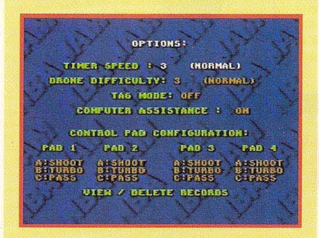
Estas acciones, ya sean una bandeja, un mate o cualquier otro tipo de jugada próxima a la canasta, se efectúan automáticamente, dependiendo de la situación en la que se encuentre el jugador que posee el balón.

Como véis, todo muy sencillo.



NBA SHOWDOWN
PUNTUACION:

Opciones



NBA Jam

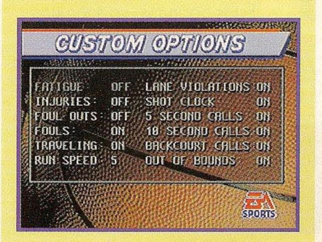
No destaca precisamente por su gran cantidad de opciones, aunque es cierto que para la clase de juego que es este NBA Jam, no le son necesarias. Únicamente podremos alterar factores como la velocidad del reloj y el nivel de dificultad.

NBA JAM

PUNTUACION: 

NBA Showdown

El menú contiene gran cantidad de funciones de juego que pueden ser alteradas: pasos, dobles, reglas de posesión de balón, salida de los jugadores del límte de la pista, tiempo por cada período de juego... Muy completo.



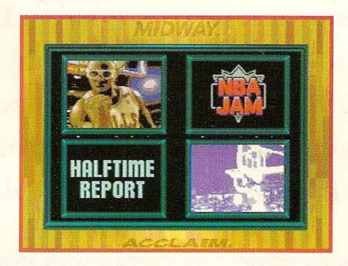
NBA SHOWDOWN

PUNTUACION: ●●●●●

Presentación y otras escenas

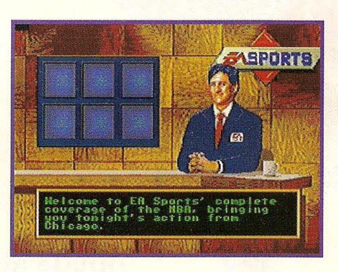
NBA Jam

Su presentación no es gran cosa, aunque en los descansos de los partidos es posible ver secuencias de vídeo digitalizadas tomadas de partidos reales de la NBA, las cuales resultan verdaderamente espectaculares.



NBA JAM

PUNTUACION: ●●●●



NBA Showdown

Aquí no es posible encontrar secuencias digitalizadas, pero se da paso al partido a celebrar como si de una verdadera retransmisión deportiva se tratara, con presentador de televisión incluido, lo que le da un aspecto más real de evento deportivo.

NBA SHOWDOWN

PUNTUACION: 

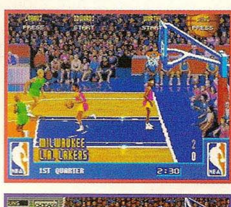
Jugabilidad

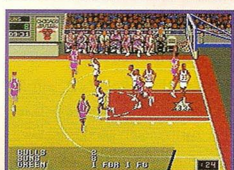
NBA Jam

Se deja jugar desde el primer instante. Ver lo fácil que es conseguir espectaculares mates y sentirse enganchado, es todo uno.

Para un jugador es excelente, pero donde verdaderamente fascina es en la posibilidad de cuatro simultáneos.

La diversión es total, permitiendo disfrutar de un juego trepidante.





NBA Showdown

Este juego es la simulación del baloncesto por excelencia. Las estadísticas son fundamentales y hay poco lugar para las florituras. Es un poco más "duro" que NBA Jam, pero igualmente es muy jugable.

También permite que cuatro jugadores disfruten de él a la vez.

NBA JAM

PUNTUACION: ●●●●●

NBA SHOWDOWN

PUNTUACION: ●●●●

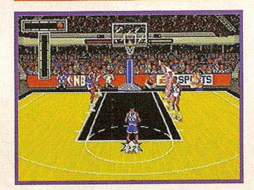
Gráficos y movimientos

NBA Jam

Los gráficos son sorprendentes, e incluso es posible reconocer las caras de los jugadores una vez están en la cancha. Así mismo, las animaciones de los jugadores son fenomenales, sobre todo los espectaculares mates que estos pueden realizar: es de lo mejor del juego. Cuando creas que estás en una buena posición, pulsa el botón A y mantenlo así hasta que el jugador machaque la canasta de una forma brutal. Es increíble la cantidad de diferentes acciones que puede realizar cada jugador.







NBA Showdown

Aunque los jugadores son más pequeños que los de su rival, las animaciones son muy buenas, incluyendo fascinantes tiros a canasta, bellas entradas, y algún que otro espectacular mate. El movimiento de la pelota es muy real, mientras que el scroll del campo es muy suave y rápido.

No es posible ver situaciones de rotura de tableros o pelotas envueltas en fuego como en NBA Jam, pero, dentro de la "sobriedad", el aspecto gráfico cumple a la perfección.

NBA JAM
PUNTUACION: 5 balones

NBA SHOWDOWN
PUNTUACION: 4 balones

Sonido

NBA Jam

Los sonidos digitalizados hacen que parezca que estamos en una cancha de baloncesto. La música está acorde con el resto del juego y le aumenta el interés. Además tiene la voz digitalizada de un alocado comentarista.

NBA JAM
PUNTUACION: 5 balones

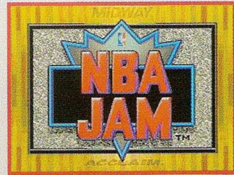
NBA SHOWDOWN
PUNTUACION: 4 balones

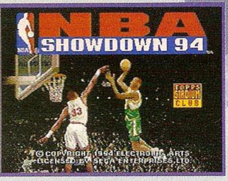
NBA Showdown

Los sonidos que ofrece en juego este cartucho son más reales, generan todo el ambiente que es posible encontrar en una cancha de baloncesto. Pero en el desarrollo del juego no se escuchan ningún tipo de melodías.

Conclusiones

Como resumen, tenemos que volver a repetir que cada uno de los cartuchos se juega de una forma muy diferente. Y, de verdad, no es por ser diplomáticos, pero no hemos podido encontrar un claro ganador: la decisión queda supeditada a tus deseos de juego y diversión.
Si te gusta la espectacularidad, los grandes mates y las fulgurantes entradas a canasta, **NBA Jam** es tu cartucho, teniendo en cuenta que es un baloncesto 2 contra 2 que se olvida de todo tipo de reglas. Si lo que te va, por el contrario, es el baloncesto real, **NBA Showdown** colmará todas tus ansias: un 5 contra 5 que incluye absolutamente todos los detalles que intervienen en un partido auténtico de la NBA.
En cualquier caso, en lo que sí nos "mojamos" es en afirmar que estos son los dos mejores títulos de basket que puedes encontrar hoy en las tiendas. Con cualquiera de ellos, la diversión está completamente garantizada.

















SUB TERRANIA

Viaje al Centro de la Diversión

La Tierra ha cambiado bastante desde aquellos lejanos tiempos en los que se llevaban a cabo infructuosas exploraciones espaciales. Desde hace mucho tiempo, el dinero ha dejado de gastarse en aventuras en busca de vida extraterrestre y ahora lo que se busca es la pura productividad. Por esta razón, varias empresas multinacionales se disputan la explotación comercial de los recursos de la Tierra. Agotadas todas las fuentes energéticas de la superficie, las miradas se dirigen ahora hacia las profundidades del planeta. Al parecer, las posibilidades son inmensas, por lo que la lucha por las concesiones es feroz y despiadada.



A pesar de que no se tarda mucho en descubrir que en Subterrania lo que va a primar son los disparos, también es cierto que otros detalles como leer los informes previos a cada misión o efectuar un buen estudio del terreno serán elementos muy a tener en cuenta a la hora de conseguir nuestro objetivo.





El género de los matamarcianos regresa a Mega Drive con un juego con el que la diversión está asegurada.









Pero esta vorágine económica no es nada comparada con la amenaza que se cierne sobre los indefensos mineros que colonizan las profundidades.

Una extrana raza de alienígenas ha invadido una importantísima colonia subterránea, justo al lado de la zona minera. El temor a perder tal cantidad de recursos humanos y económicos ha obligado a las naciones a buscar una solución rápidamente. La primera medida que se ha tomado ha sido crear una nave específica para combatir en el interior de las simas. Pero ahora queda por resolver un punto bastante complicado: hay que encontrar un piloto arriesgado y hábil que se atreva a cumplir tan arriesgada misión.

Aquí es donde vosotros entraís en acción. A los mandos de esta súper sofisticada nave, tendreís que penetrar en la oscuridad de las profundidades y cumplir una a una las 10 zonas que están siendo invadidas.

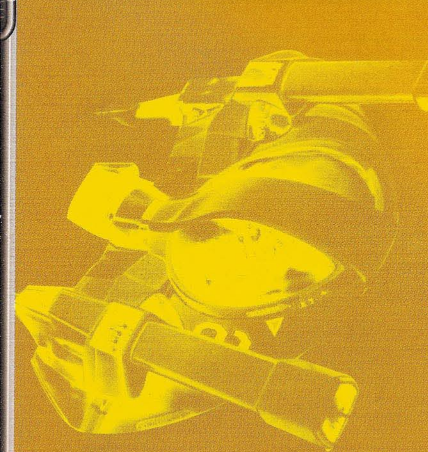
Las misiones varían de una a otra, pero generalmente suelen contener alguna (o todas) de las siguientes premisas: primero hay que rescatar a todos los mineros que se encuentren en la zona de acción, recojer los submódulos de producción que se encuentran repartidos por











el mapa, y por último, conseguir la derrota total del enemigo.

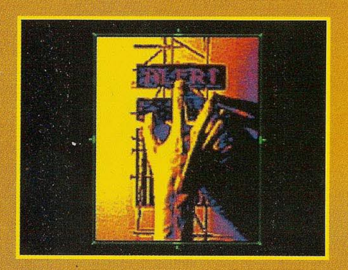
Pero os podemos asegurar que ninguna misión va a resultar tan sencilla como para "llegar, recojer lo que sea y volver a la base", por lo que se impone estudiar la situación antes de entrar en acción. Para planificarnos, contamos con las transmisiones que antes de cada nivel recibiremos a través del satélite espía. En ellas se nos informará de la localización de los mineros, la posición del submódulo y el despliegue de fuerzas enemigas dentro del alcance de los intrumentos. Basándonos en estos datos, deberemos estructurar un ataque, teniendo en cuenta que el combustible de nuestra nave es limitado y que siempre estaremos luchando contra la fuerza de la gravedad que se empeñará en atraernos irremisiblemente hacia las rocas del fondo.

Afortunadamente, todavía existen de-





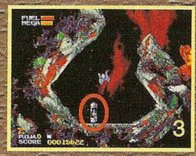
Disparar a todo lo que se mueva (y a lo que no se mueva también) será el lema a seguir durante gran parte del juego. Aunque también habrá sitio para algo de estrategia.



AGÁRRALOS COMO PUEDAS







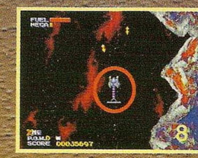






No podían faltar en un juego de este tipo. ¿Qué son?. Pues son los típicos items. Aquí teneis una breve descripción de lo que conseguirás con ellos: **1)** Fuel para tu nave. **2)** Mina nuclear: devastarora contra bichos raros. **3)** Misiles: limitados, pero mortales de necesidad. **4)** Módulo: Principal objetivo de todas las misiones. **5)** Power up: aumenta la potencia de disparo. **6)** Arma Antiescudos: acaba con las defensas de las ciudades. **7)** Reflector: desvía en el aire los disparos laser. **8)** Deflector: para conectar a la unidad terrestre. **9)** Vida extra. **10)** Escudo: recarga nuestras defensas. **11)** Disparo verde: nuevo tipo de disparo. **12)** Mineros: a los que tenemos que recoger.



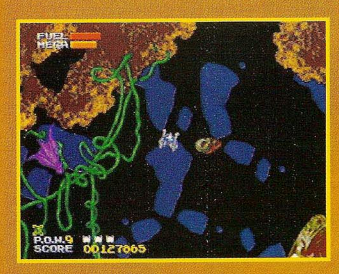




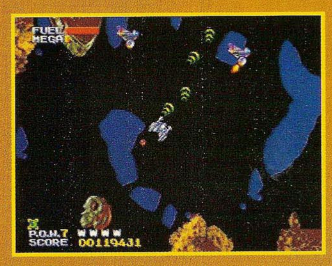












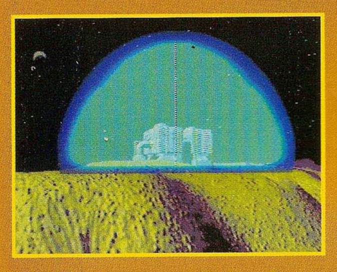


pósitos de combustible con los que repostar diseminados por el mapeado. Otro tipo de ayudas que encontraremos serán ampliaciones de armamento, regeneradores de escudos de energía, vidas extras y ciertos elementos extraños que nos reventarán las neuronas de tanto pensar para qué sirven. Pero os aseguramos que todos los objetos tienen una utilidad, por los que no os desesperéis a las primeras de cambio. En muchas ocasiones incluso se hará necesaria la combinación de dos o tres de estos objetos para conseguir un objetivo, así que mucha calma a la hora de iniciar un nivel, cosa que haremos, además, bajo la atenta "mirada" de una enorme cantidad de alienígenas con actitudes muy poco amistosas.

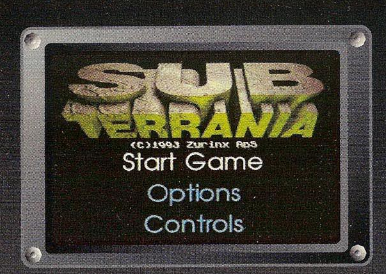
En fin. Lo dicho. Atención a los informes del satélite espía, armaros de toda la habilidad y paciencia posibles y prepararos para enfrentaros a uno de los matamarcianos más divertidos de cuantos podéis encontrar para vuestra Mega Drive.











Gráficos (1–10)

A pesar de que los fondos no cambian mucho de color, tanto la nave como los enemigos tienen una buena calidad.

Movimiento (1–10)

Luchar contra la gravedad a golpe de motorcillo, no es muy fácil en un principio, pero rápidamente se le coje el tranquillo.

Sonido (1–10)

Cualquier discoteca estaría contentan de poder contar con las melodías que se escuchan en cada una de las fases de Subterrania.

Jugabilidad (1–10)

Al principio cuesta hacerse con el control, pero pronto las cotas de adicción que se alcanzan consiguen una nota que roza el 9.

OPINION

Cuando parecía que ya estaba todo visto en el mundo de los shoot'em'up, Sega nos sorprende con un cartucho totalmente original en el que se mezclan géneros tan dispares como los matamarcianetes y la estrategia.

Y la combinación ha salido bordada, pues el componente de estrategia dota al cartucho de la profundidad necesaria como para no parecer "soso", mientras que la parte de gatillo fácil alcanza cotas jugabilidad elevadísimas.

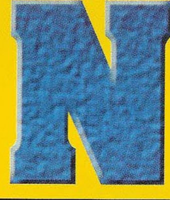
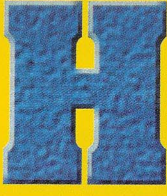
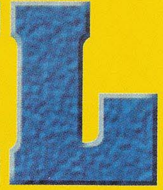
Cierto es que al principio cuesta hacerse con el control de la nave, pero le pasa lo mismo que a la tónica: acabarás amándola.

Además, tendrás juego para rato.

TOTAL 87

Subterrania trae nuevos aires al género de los matamarcianos. Muy divertido y recomendable para todo tipo de públicos.

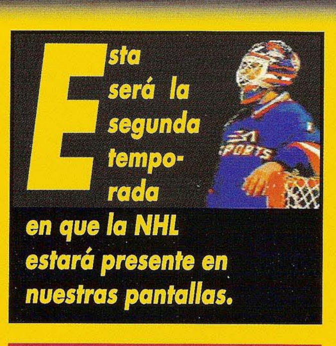
¿Solo, o con Hielo?

NHL HOCKEY '94

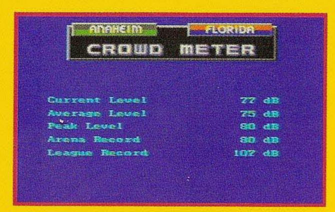


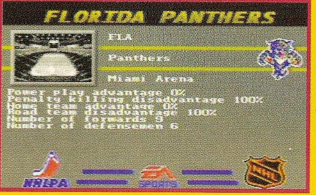
Los vaqueros, las hamburguesas (nos referimos a la comida, no a las habitantes de Hamburgo), la coca cola, la NBA, el fútbol americano, el beisbol y el hockey sobre hielo son a América lo que el flamenco y los toros son a España. Nadie que piense en los Estados Unidos olvidará alguno de estos elementos porque son como una especie de estándarte de la cultura del país de las barras y las estrellas en el resto del mundo. En este caso nos vamos a ocupar de uno de los deportes de más éxito entre los americanos: el hockey sobre hielo.

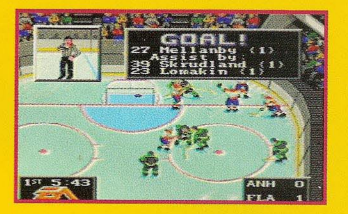


Ciertamente no es un deporte muy extendido en nuestro país, pero como en casi todo, el mundo se mueve al ritmo que marcan los USA, por eso no es de extrañar que nos lleguen asiduamente juegos con este tema como protagonista.

Centrándonos en este NHL Hockey 94, la mecánica de juego es simple: Elegimos a uno de los 26 equipos que forman la liga nacional americana y nos

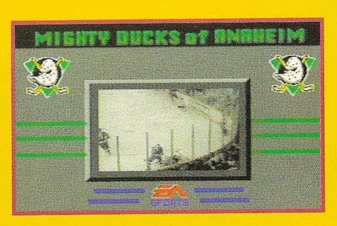




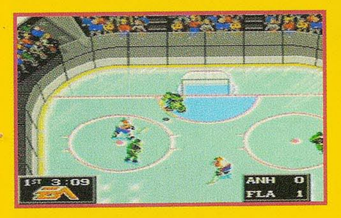




Cuando el juego precisa de mayor detalle para una jugada, ésta aparece animada en una pequeña ventana.



El juego incorpora gran cantidad de secuencias de vídeo en color tomadas de la competición real.



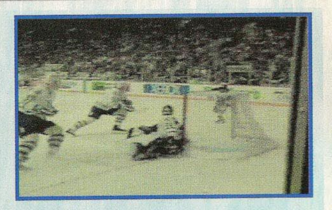


aventuramos a jugar con él una temporada completa, un play-off al mejor de 7 encuentros (el que gana 4 partidos pasa de ronda), un play off clásico (el que gana 1 partido pasa la eliminatoria) o un Shootout (desempate) en el que los porteros se enfrentan cara a cara. Contaréis además con la ventaja que supone guardar en memoria la competición que estéis disputando para retomarla en cualquier momento.

Cada equipo se compone de 6 jugadores en pista, de los cuales el portero puede ser controlado tanto manual como automáticamente. Del resto de jugadores, nosotros controlaremos al que tenga el disco en su poder. Los partidos se disputan a 3 tiempos de 5, 10 ó 20 minutos

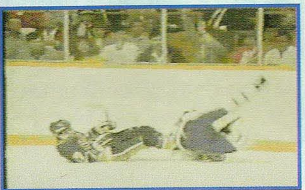
PRIMER CONTACTO





La forma de comenzar este juego no podía ser más espectacular: como si de una retransmisión deportiva se tratase, iréis viendo montajes de imágenes reales digitalizadas a pantalla completa y pertenecientes a la liga de Hockey más disputada y espectacular del mundo.







GRÁFICOS FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tras la impresionante secuencia inicial digitalizada de presentación, quisimos adivinar un juego diferente a la versión Mega Drive, pero una vez llegada la hora de juego, los gráficos son prácticamente iguales para las dos versiones. Esto último nos supuso una grave decepción, ¡Otro CD convertido!

SONIDO FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Entre los pocos aspectos que se han mejorado en este compacto respecto a su versión Mega Drive destaca el sonoro. La inclusión de las sintonías de ambiente y de las melodías en formato digital dotan al conjunto de una muy buena banda sonora que además viene arropada por buenos efectos de sonido y digitalizaciones de los comentarios del locutor.

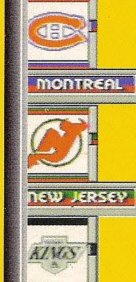
TÉCNICA CD

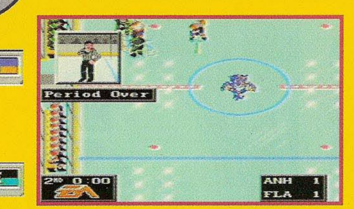


Electronic Arts ha desaprovechado las posibilidades que un soporte como el CD ofrece. Frente a la versión Mega Drive, el CD ofrece una espectacular secuencia inicial a pantalla completa y en tiempo real (sin saltos ni tirones de la imagen). Únicamente ha explotado al máximo la capacidad sonora del CD; pero el resto, no difiere mucho de la versión Mega Drive.

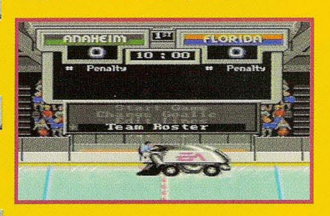
Aunque no se explotan mucho las posibilidades reales del Mega CD, es un juego entretenido.

ST. LOUIS
SAN JOSE
TAMPA BAY
WASHINGTON
WINNIPEG
VANCOUVER
TORONTO
OTTAWA
PHILADELPHIA
NEW YORK
MONTREAL
NEW JERSEY
LOS ANGELES



Todos los detalles de un partido real de hockey se encuentran recogidos en este compacto.



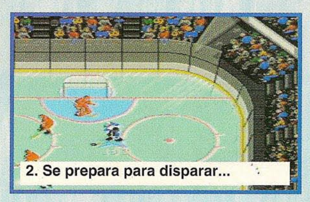
(según lo que elijamos) y centrando el disco o avanzando en carrera deberemos llegar a la portería contraria en las mejores condiciones posibles para marcar un gol (tarea nada fácil, por cierto). A nuestra disposición, todo el banquillo de reservas, que igual que el resto de jugadores, vienen provistos de una serie de puntos según su habilidad tirando, su agresividad defendiendo, su velocidad, etc. con los que deberemos de conformar el imbatible equipo que todos deseamos.

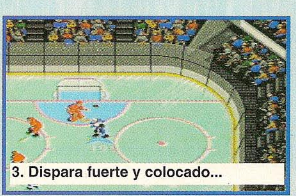
Pero mucho cuidado a la hora de elegir la alineación, porque por otra parte, todos los equipos tienen alinea-

GOLES SON AMORES

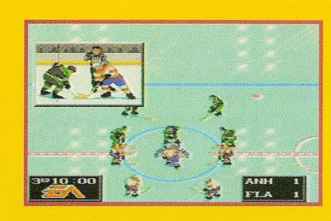
Si la salsa del fútbol son los goles, el hockey no es menos a la hora de aderezar sus encuentros. Todas vuestras acciones deben ir encaminadas a perforar la portería contraria. Nunca abuséis de los regates y moved rápidamente el disco. Para que os iniciéis en esto, aquí tenéis una muestra detallada de cómo conseguir un gol. Vosotros también podréis repasar las mejores jugadas si utilizáis la opción de repetición instantánea.


1. El jugador avanza rápidamente...


2. Se prepara para disparar...


3. Dispara fuerte y colocado...


4. ¡y el disco entra en la portería!





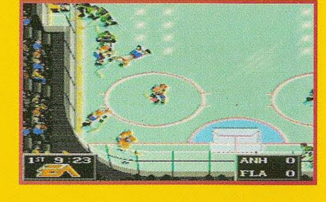


LA MOVIOLA

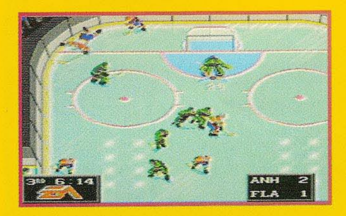


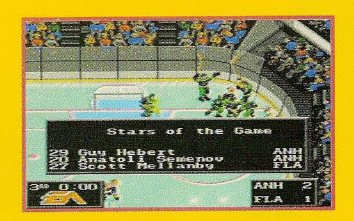


Vuestro pad de control se convertirá en el mando a distancia de un vídeo cada vez que seleccionéis la opción de "Instant Replay". Con ella no habrá jugada polémica que valga, y por otra parte, os podréis recrear viendo una y otra vez esa maravillosa jugada del gol de la victoria.













Pulsando el botón START a lo largo del partido, se accede a una pantalla de opciones.

Las zonas circulares a los lados de la portería, corresponden a las áreas de castigo.

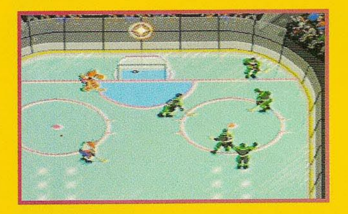




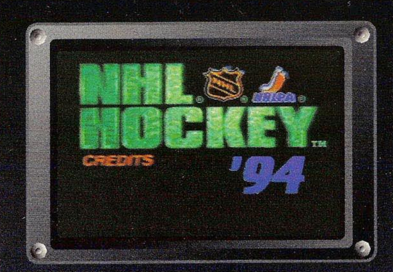
ciones especiales para situaciones puntuales, tales como superioridad numérica, inferioridad, presión, etc. Y si todo esto os parece poco, los jugadores, como humanos que son (al menos los de verdad, en los que se basa este juego) pueden tener rachas buenas o malas a lo largo de la temporada o lesionarse.

En cuanto al reglamento, todas las normas están perfectamente reflejadas en el juego, pudiéndose desactivar algunas de ellas para hacer más rápida la acción. Un dato curioso: todos los campos tienen un registro en decibelios del ruido producido por la afición. Si conseguís batir ese record, vuestro equipo correrá un 10 % más. Curioso ¿verdad?. Más realismo no puede haber.

Bueno, sí. ¿Cuatro jugadores simultáneos?. Pues con el 4 Way Play de EA lo tenéis al alcance del pad. Buscad 3 amigos y enfrentaros entre vosotros para sentir toda la emoción que un partido de hockey tan real como este os puede ofrecer.







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Ninguna novedad respecto a su versión en cartucho. Únicamente resaltar la impresionante escena de introducción.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Mantiene la misma tónica de anteriores versiones. El control de los jugadores es algo difícil e impreciso.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Se entrevé la mano del CD en una mejor calidad de melodías y efectos de sonido. Perfectas digitalizaciones de las voces del comentarista.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

La posibilidad de jugar cuatro a la vez aumenta considerablemente la nota de un juego ya de por sí bastante jugable.

OPINION

Más posibilidades técnicas, no siempre significan mejores juegos. NHL Hockey es un claro ejemplo de ello. Utilizando como base un cartucho de reciente aparición, Electronic Arts nos presenta ese mismo juego en CD sin excesivas novedades. Añadir una secuencia inicial digitalizada (a pantalla completa y en tiempo real eso sí) y una banda sonora de calidad CD no convierten a un juego bueno en una obra maestra, del mismo modo que una caja bonita no mejora un cartucho. Con esto no queremos decir que el juego sea malo, lo que ocurre es que no nos parece adecuado comprarse una máquina como el Mega CD para jugar con juegos de Mega Drive. Sin embargo, el juego es altamente recomendable.

TOTAL 86

Reproducción casi exacta del cartucho con el añadido de una excelente intro y un sonido más nítido y variado.

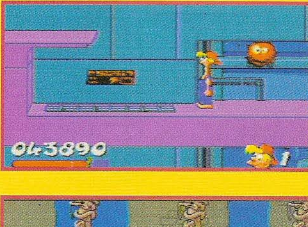
Elvis P. Goober, alias "Bubba", era el típico repartidor de mercancías. A bordo de su camión no faltaban ni los muñequitos colgantes ni los calendarios mostrando señoritas de buen ver ni ninguno de esos elementos decorativos que todo buen camionero debe llevar en su cabina. A Bubba le gustaba su trabajo porque no le creaba más preocupaciones que llevar su carga al destino marcado en la orden de envío. Aquella mañana, Bubba se presentó en la oficina de su empresa dispuesto a comenzar otra jornada de trabajo. Ana, la eficiente secretaria, le comunicó su cometido para aquel día: debía transportar unos animales hasta el zoológico de la ciudad. Después de desayunar, nuestro amigo se montó en la cabina del camión prepara-



COSMO-BONUS



Si al acabar una fase hemos recogido todos los alienígenas posibles, pasaremos automáticamente a una de las variadas fases de bonus que nos permitirán aumentar nuestro marcador y conseguir alguna que otra vida extra.









PRIMER CONTACTO

Unos gráficos muy bien realizados y unos escenarios simpáticos y coloristas inundarán vuestra consola en cuanto Bubba aparezca en ella. Fijáos mucho en los detalles, porque lo que en un principio os parezca un camino sin salida puede convertirse, tras un golpe de Stix, en una nueva vía de escape.



Core • Plataformas • Megas: 12 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: Password • Fases: 6





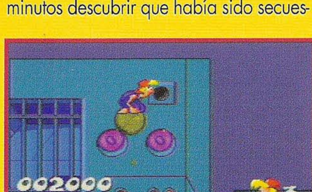


BUBBA 'N STIX

La Extraña Pareja

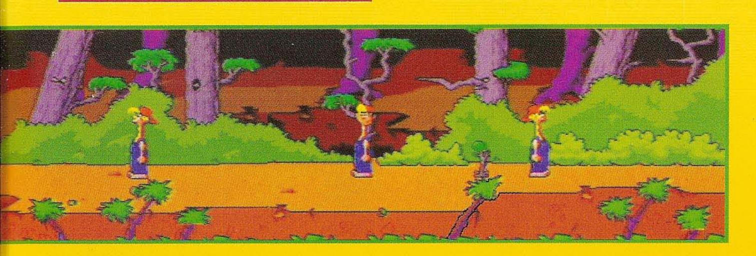
do para iniciar el camino. Hacía buen tiempo y nada hacía presagiar los acontecimientos que poco más tarde se iban a desarrollar.

Tras un par de horas de viaje sin incidentes, Bubba sintió de repente como una gran luz invadía la cabina del camión y éste comenzaba a elevarse dirigiéndose hacia una enorme nave. Momentos después, todo era oscuridad alrededor del vehículo. El espíritu curioso de nuestro protagonista le llevó a investigar los alrededores en busca de una explicación a aquellos extraños sucesos. No le costó más que unos minutos descubrir que había sido secuestrado por unos extraterrestres. A punto estaba de preparar un plan de fuga, cuando un golpe le hizo caer de la nave y aterrizar en un misterioso planeta. Para su sorpresa, no había sido el único en caer, porque a su lado se encontraba un simpático ser con forma de palo que decía llamarse Stix. Debió de ser un flechazo, porque a los pocos minutos ya eran grandes amigos y compartían historias graciosas. La situación por el contrario no era tan divertida. Se encontraban solos (aunque sabían que había caído más gente de la nave) y en un planeta desconocido. Únicamente colaborando conseguirían salir vivos de allí. Bueno, colaborando y con vuestra ayuda, porque controlando los movimientos de Bubba y con la inestimable ayuda de Stix, deberéis atravesar las 6 peligrosas zonas en las que se halla dividido el planeta, recogiendo a vuestro





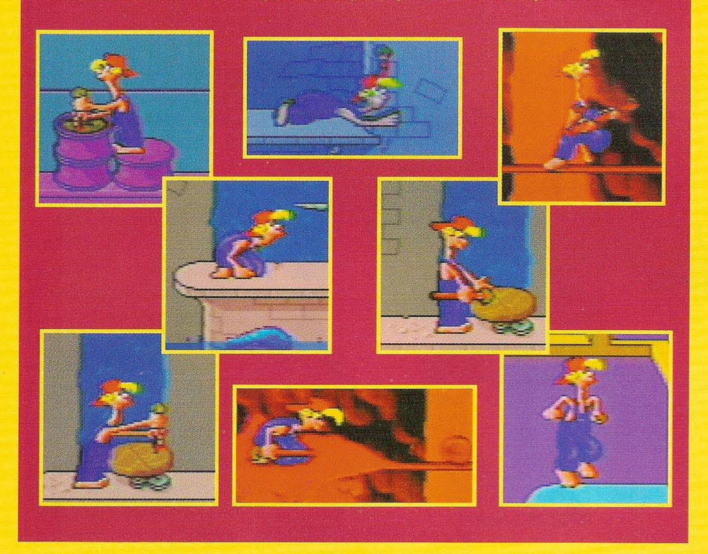
No solo las plataformas nos complicarán las cosas. Nuestros raptores intentarán volver a cazarnos.



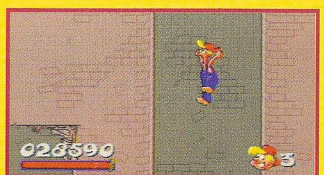


¡ANÍMATE, HOMBRE!

Como ya os hemos comentado, a nivel gráfico Bubba & Stix es toda una maravilla. Especialmente logradas están las animaciones de nuestro protagonista. A través de las 6 fases, le veremos saltar, bucear, jugar al billar, hacer equilibrismo, remover bidones y hacer mil y una perrerías a su compañero Stix.

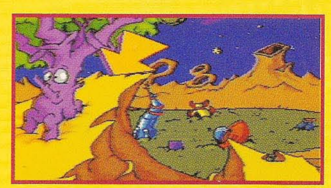






Cualquier orificio en la pared nos puede servir para introducir a Stix y alcanzar una plataforma elevada.







Una de las fases discurre en la ciudad sumergida. Fijáos en la cara de Bubba para saber cuando tomar aire.



paso todos los alienígenas que podáis. Básicamente, todo el recorrido es del más puro estilo plataformero, pero de vez en cuando (más habitualmente de lo que sería deseable) os encontraréis con algún problemilla de difícil solución que os hará exprimir al máximo las neuronas. En algunos aspectos, casi podríamos comparar este juego con algunas aventuras gráficas de ordenador, aunque en este juego no hay posibilidad de guardar objetos para su uso posterior. Todos los utensilios que encontréis tendrán un uso inmediato, así que si encontráis alguna "cosa rara" estad seguros de que no muy lejos de allí hay un problema esperando. Para solucionarlo, además de una gran dosis de ingenio, necesitaréis usar a vuestro inseparable compañero de viaje Stix, que amablemente se prestará a ser utilizado como garrote, boomerang, taco de billar, tubo para inmersión, peldaño de escalera, pa-

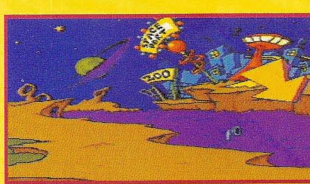








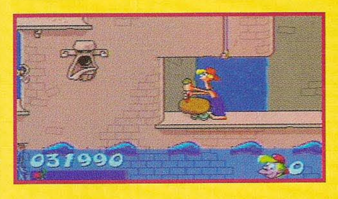


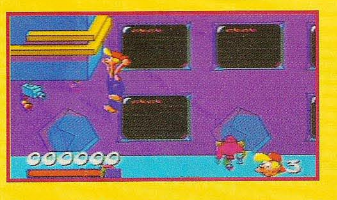




lanca para mover objetos, cazo para remover calderos, manivela, etc, etc. La dificultad de las fases es progresiva, resultando bastante fácil resolver los puzzles de las primeras (Alien Forest, The Derelict Starship) y bastante más complicados los siguientes (Under Vulcano, Marine Temple y Space Port). Más de uno estará pensando que con las seis vidas y la continuación que ofrece este juego no va a ser posible acabárselo. Pues tiene razón, pero no os preocupéis porque existe un sistema de passwords para solucionar este contratiempo y que, al mismo tiempo, os facilitará un poco la vida en esta aventura intergaláctica.

Este es un juego de planteamiento original y complicado desarrollo. Para llegar al final es necesario conjugar habilidad a los mandos e inteligencia para resolver los puzzles.













Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Buena recreación de unos imaginativos planetas llenos de colorido y desbordante simpatía, aderezada con unos hilarantes habitantes.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Suave y preciso. Los movimientos del protagonistas son fáciles de realizar no así los de su amigo alienígena que son algo más complicados.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Un total de 12 divertidas melodías tan bien acabadas como adaptadas al desarrollo de la aventura y más de cien geniales efectos de sonido.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La complejidad de los puzzles se incrementa en función del avance en el juego. Existe un sistema de passwords para poder seguir jugando.

OPINION

Hasta ahora, todos los intentos por conseguir realizar un buen juego de inteligencia acababan dando como resultado un producto bastante "soso" gráficamente. Quizá sea este el motivo por el cual los fans del "trabajo neuronal" eran un grupo minoritario. Con este Bubba'n Stix Core ha demostrado que no tienen porque estar reñidos conceptos como inteligencia y diversión. Con un argumento simpático y un desarrollo agradable de ver, este cartucho tiene asegurada la permanencia en las listas de éxitos durante una buena temporada. Especialmente dedicado a los que los juegos les duran "un asalto" y buscan algo complicado y con sello de calidad.



Excelente muestra de cruce entre juego de puzzles y de plataformas. Difícil, pero muy divertido y agradable de ver y jugar.



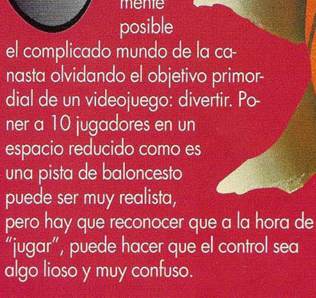


Cualquiera de las 27 parejas más famosas de la NBA puede ser la protagonista de vuestra liga. Olvidáos de favoritismos a la hora de elegir equipo y prestad atención a los marcadores personales de cada jugador. En ellos podréis ver cuál tiene el mejor porcentaje de tiro, el rebote más poderoso o los mates más espectaculares de toda la NBA.



Métete a las Estrellas en el Bolsillo

Juegos de baloncesto los ha habido siempre, pero hemos tenido que esperar hasta la aparición de NBA Jam para darnos cuenta de lo divertido que pueden llegar a ser. Hasta la fecha casi todos los cartuchos se empeñaban en reproducir lo más fiélmente posible el complicado mundo de la canasta olvidando el objetivo primordial de un videojuego: divertir. Poner a 10 jugadores en un espacio reducido como es una pista de baloncesto puede ser muy realista, pero hay que reconocer que a la hora de "jugar", puede hacer que el control sea algo lioso y muy confuso.



Acclaim ha solucionado el problema reduciendo el número de jugadores por equipo a dos, con lo que se despeja bastante el campo y se evita la famosa frase de "¿quién lleva la pelota?" que tantas veces pronuncian los hábiles aficionados al basket digital. Si a esto le añadimos un reglamento un poco descafeinado y ausente de casi todas las normas que detienen el juego (faltas, fueras de banda, campo atrás, etc) y lo salpicamos de la salsa del baloncesto que no es otra cosa que la espectacularidad de las canastas, lo que obtendremos será un pasaje a la diversión en asiento de primera clase.

Nada mejor que echar una ojeada al juego para darse cuenta de lo que escon-

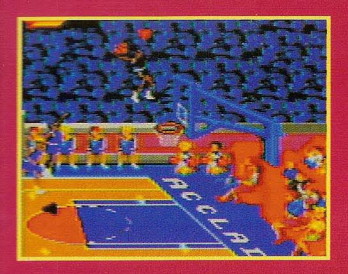


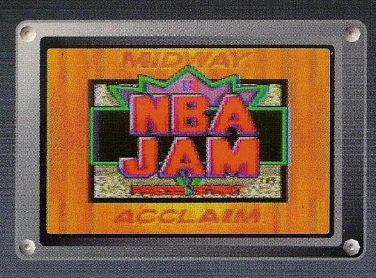






Acclaim • Deportivo • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dif.: 5 • Cont.: Password • Fases: 27 equipos





de en su interior.

Las 27 mejores parejas de cada equipo de la NBA se hallan representadas y dispuestas a ser elegidas para disputar tanto partidos amistosos como una liga entre todas ellos. Cada partido está dividido en cuatro tiempos de duración seleccionable desde el menu principal de opciones, desde donde también podrás activar la ayuda del ordenador para aumentar el porcentaje de tiro (por si no eres muy hábil y quieres igualar las cosas), elegir la inteligencia de los contrarios o poner en marcha el modo relevo que te permitirá seguir controlando el balón aun cuando lo pases al otro jugador. Y ya metidos en faena, cuando estés jugando un partido, dispondrás de un botón de turbo que usado conjuntamente con los botones de tiro o pase, aumentará la puntería o la precisión de tus acciones. Más no se le puede pedir. Tienes a los mejores jugadores, la mejor liga y todo el tiempo del mundo para disfrutar con tu NBA Jam donde quieras.

Si buscas algo nuevo y te va el deporte de la canasta, no lo dudes, en NBA Jam encontrarás satisfacciones a todas tus exigencias.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Jugadores de tamaño respetable y decorados bien definidos son lo más destacable de este apartado.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Suave en todo momento. Muy buenas animaciones de los jugadores y perfecto acompañamiento del scroll de pantalla.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

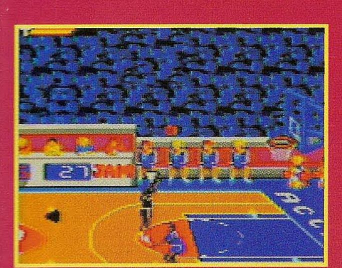
Sonido

Una única melodía te acompañará todo el partido lo que resulta algo monótono a la larga. Los efectos cumplen su misión con dignidad.

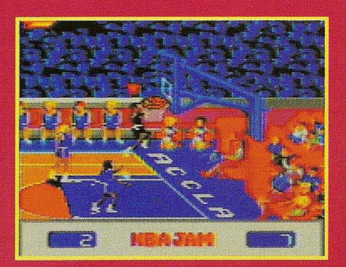
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

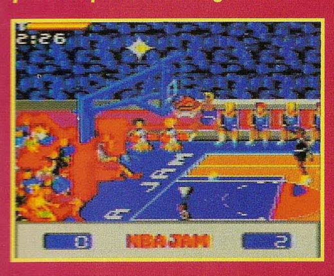
Divertido y adictivo como su versión 16 bits, pero algo más difícil de controlar. Aún así, es muy recomendable.



Escojer un jugador con un buen tiro exterior te puede resultar muy útil para romper defensas agresivas.



Guardando tus iniciales podrás llevar un registro de todas los partidos jugados.





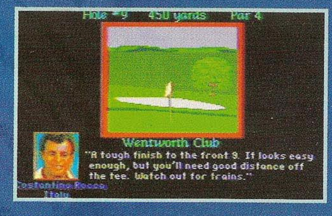
OPINION

Después de disfrutar no hace mucho con la versión Mega Drive, era de esperar que un juego de la calidad de NBA Jam llegara a la pequeña de Sega. A pesar de las diferencias técnicas entre las dos consolas, hemos de reconocer que el espíritu del juego ha quedado perfectamente reflejado en este cartucho, aunque para ello se haya tenido que reducir el número de opciones. Musicalmente no es una maravilla, pero a fin de cuentas, lo que se busca en un juego de este tipo es otra cosa. Si tienes una GG y te gusta el baloncesto, no te lo pienses, en NBA Jam vas a encontrar diversión, adicción, jugabilidad y espectacularidad; esta última, a raudales

TOTAL 82

Espectacular y divertida conversión de un éxito de Acclaim para la portátil de Sega.

El golf, a pesar de ser un deporte minoritario y en cierto modo elitista (no vamos a descubrir ahora lo caro que puede resultar dedicarse a él) siempre ha contado con un buen escaparate en el mundo de los videojuegos.
Múltiples títulos aparecidos en prácticamente todos los formatos, consiguen, sin embargo, que una consola sea todo lo que necesitamos para "jugarnos unos hoyos" teniendo como contrincantes a los más famosos golfistas del mundo.
De entre todos los cartuchos aparecidos, la saga de más éxito ha sido sin duda PGA Tour Golf. En esta ocasión, y haciendo caso al célebre dicho de "no hay tercero malo", la prestigiosa Electronic Arts nos ofrece PGA Euro Tour Golf, una auténtica joya de la programación.
Siguiendo casi al pie de la letra las líneas empleadas en el PGA Tour Golf II, casi podríamos considerar a este cartucho como un complemento de aquel, pero argumentalmente centrado en el circuito europeo. Tanto las posibilidades de elegir las vistas de la pelota, como la presentación de los hoyos por los propios protagonistas se han mantenido inalterables, lo mismo que el interface de juego a



Cada hoyo nos será presentado por un famoso golfista. Prestad mucha atención a sus sabios consejos.



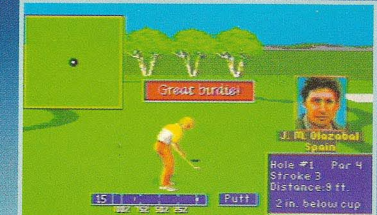




PGA EUROPEAN TOUR

Auténtico Golf de Élite



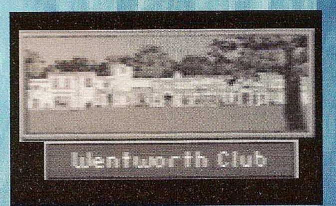


Electronic Arts • Deportivo • Megas: 8 • Jugadores: 1-4 • Niveles dificultad: 0 • Continuaciones: Graba • Circuitos: 5

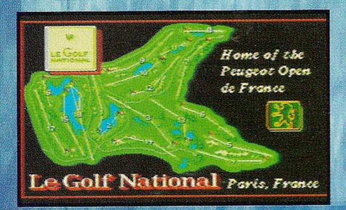
LOS CAMPOS



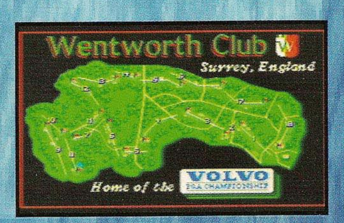


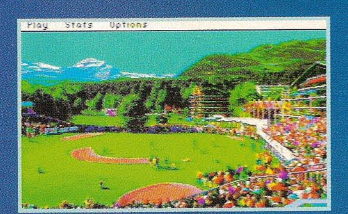


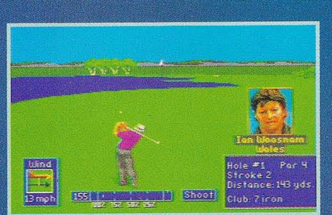
Al cargar el cartucho, las diferentes opciones que van apareciendo ante nosotros nos hacen descubrir que estamos ante un excelente simulador . Pero hay que ponerse a jugar, y antes de nada conviene que echemos un vistazo a los campos. PGA European Tour Golf nos ofrece cinco circuitos en los que deberemos probar nuestra habilidad.











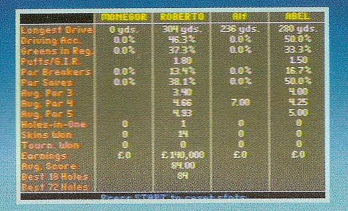
Tened mucho cuidado con los hoyos que se encuentran rodeados de agua. ¡Afinad bien la puntería!

Wentworth Club

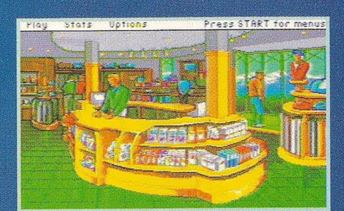
	Holes Played	Money	Strokes
Seve Ballesteros	1	£0	4
J. M. Olazabal	1	£0	4
Bernhard Langer	1	£0	3

base de menús desplegables al estilo de los programas de ordenador. Gráficamente, las diferencias entre ambos son mínimas. Únicamente destacar que se ha disminuido el número de campos en los que podremos participar. De los siete disponibles en PGA TG II hemos pasado a cinco: Wentworth Club, Forest of Arden, Crans-sur-Sierre, Le Golf National y Valderrama, aunque uno de ellos se encuentra en España y eso siempre atrae, ¿verdad?.

Lógicamente, los jugadores a los que nos enfrentaremos también han variado desde el anterior cartucho, y esta vez nos las tendremos que ver con ilustres europeos de la talla de Seve Ballesteros, Jose M. Olazabal, Bernhard Langer, Ian Woosnam o Ronan Rafferty por citar algunos. Siguiendo con las diferencias, otro apar-



	MONEGOR	ROBERTO	AH	ABEL
Longest Drive	0 yds.	304 yds.	236 yds.	280 yds.
Driving Acc.	0.0%	46.3%	0.0%	50.0%
Greens in Reg.	0.0%	37.3%	0.0%	33.3%
Putts/G.I.R.		1.80		1.50
Par Breakers	0.0%	13.4%	0.0%	16.7%
Par Saves	0.0%	38.1%	0.0%	50.0%
Avg. Par 3		3.40		4.00
Avg. Par 4		4.66	7.00	4.25
Avg. Par 5		4.93		5.00
Holes-in-One	0	1	0	0
Skins Won	0	14	0	0
Tourn. Won	0	0	0	0
Earnings	£0	£140,000	£0	£0
Avg. Score		84.00		
Best 18 Holes		84		
Best 72 Holes				





Con este simulador podremos convertirnos en los mismísimos Seve Ballesteros o J.M. Olazábal. ¡Todo un lujo!





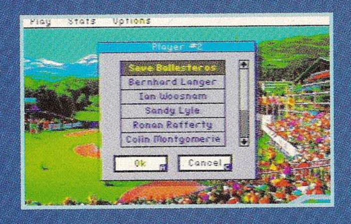


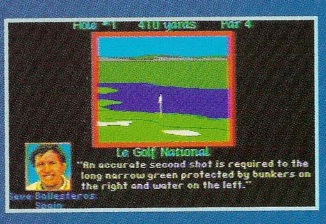


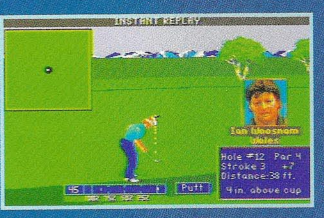
Nos encontramos, posiblemente, ante el mejor simulador de Golf de Mega Drive; así, EA vuelve a demostrar que sabe mucho de deportes.

tado que ha sido claramente mejorado, es el de opciones. Además de todas las que ya pudimos ver en TG II (Modo Práctica, Torneo, Skins challenge, Driving range, Putting green...), ahora podremos disfrutar de dos nuevas modalidades de juego como son el Match Play (competición tipo eliminatoria en la que nos enfrentaremos a contrarios hasta llegar a la gran final) y el Shoot-out (donde cuatro jugadores se enfrentarán en un número determinado de hoyos, eliminándose el peor clasificado en cada uno de ellos hasta que solo quede el campeón).

No podemos dejar de citar otra de las cualidades de este juego, que si bien ha





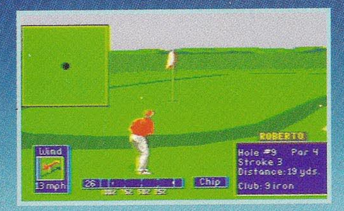




Left / Right moves cursor
Up / Down rotates grid
The ball is 26 in. above the cup, 41 ft. away



En cuanto os acerquéis lo suficiente al green,o cuando la ocasión lo requiera, una nueva imagen esquemática os mostrará todas las irregularidades que presenta el terreno. Tened en cuenta que no es lo mismo un lanzamiento cuesta arriba que un tiro con caida. Adaptad la fuerza de vuestra jugada a las características del green y no habrá hoyo que se os resista. Con esta información ya no tendréis excusas para no hacer una buena tarjeta.



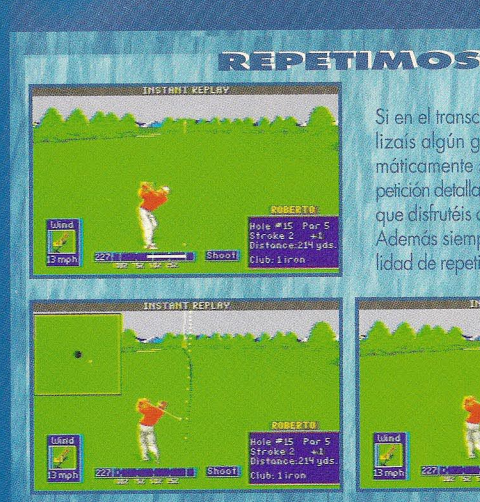
Crans-sur-Sierre

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Yards	536	432	181	503	345	323	301	175	618	3414
Par	5	4	3	4	4	4	4	3	5	36
ROBERTO	6	4	3	4	4	4	3	2	5	35
Ian. Woosnan	6	5	4	6	4	4	5	4	5	43

	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yards	405	208	388	282	563	520	317	345	377	3325	6739
Par	4	3	4	3	5	5	4	4	4	36	72
ROBERTO	4	3	4	4	6	4	4	5	4	38	73
Ian. Woosnan	4	3	3	4	7	5	3	3	4	36	79

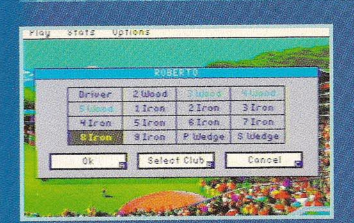


REPETIMOS

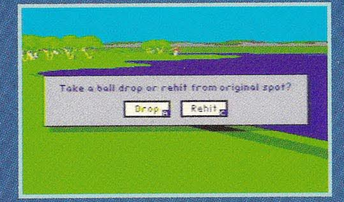




Si en el transcurso de la partida realizáis algún golpe de mérito, automáticamente se os mostrará una repetición detallada a cámara lenta para que disfrutéis del trabajo bien hecho. Además siempre os queda la posibilidad de repetir esa jugada curiosa...



Tan importante como hacer un buen tiro es hacer una buena selección de los palos a utilizar.



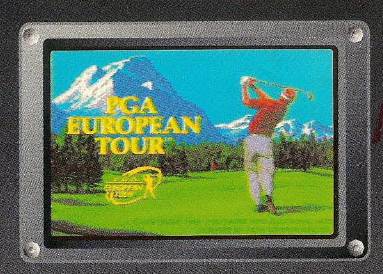
Si lanzamos la bola al agua, siempre podremos optar por perder un golpe y sacarla o repetir el tiro.

sido heredada de su predecesor, no por ello deja de ser de importancia. Nos referimos a la posibilidad de guardar en memoria no solo el torneo que estemos jugando, sino también todas las estadísticas de nuestro jugador en toda su carrera, incluyendo el dinero y torneos ganados, los birdies, pares, eagles, el golpe más largo, etc., sin olvidar la relación de palos que preferimos a la hora de jugar un torneo o las vistas de la pelota que más nos gusta ver. O sea, todo un derroche de posibilidades especialmente dirigidas a los que no acaban de cogerle el gusto a este deporte y lo tildan de soso.

Nosotros os aseguramos que con este juego no os vais a aburrir ni pizca, sobre todo si encontrais a dos o tres amigos dispuestos a compartir 18 hoyos de diversión total.







Gráficos (1–10): 9

Perfecta recreación de los circuitos originales con vistas, acercamientos y todo tipo de florituras para realzar el ambiente.

Movimiento (1–10): 9

La mecánica de tiro de los jugadores es realmente buena. El movimiento de la pelota resulta bastante realista.

Sonido (1–10): 8

A pesar de que el acompañamiento musical brilla por su ausencia, los efectos cumplen su cometido con gran brillantez.

Jugabilidad (1–10): 10

Buenos circuitos, facilidad de manejo, varios jugadores simultáneos y posibilidad de grabar torneos, ¿qué más se puede pedir?.

OPINION

Tengo que reconocer que el golf nunca ha sido un deporte de mi devoción en videojuegos. Pero quizá esta apatía se debiese a la ausencia de un cartucho que me convenciera totalmente. PGA Euro Tour Golf lo ha conseguido. Y lo ha hecho de la mejor forma posible: combinando un alto grado de simulación con una jugabilidad a toda prueba y salpicando el resultado con unos gráficos muy bien realizados. Posibilidad de jugar varios jugadores simultáneos, entrenar golpes especiales, disputar varios tipos de competición o grabar un torneo guardando todas las estadísticas, son detalles que convencen a cualquiera.Incluso a mí.

TOTAL 88

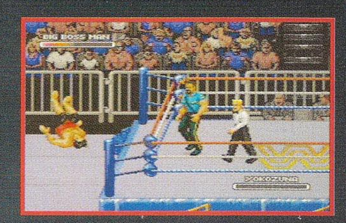
El golf elevado a su máxima expresión. Muy divertido gracias a su enorme jugabilidad.

RAGE IN THE CAGE

Chicos malos en el barrio

Repartir golpes sobre un escenario es una idea muy poco original (de hecho la humanidad lleva haciendo lo mismo desde hace siglos y sin necesidad de escenario), pero hacer de esto un espectáculo multitudinario, es algo que sólo un americano puede hacer. No sabemos a quién se le ocurrió la idea, pero hemos de reconocer que ha sido un éxito rotundo en medio mundo. Este ¿deporte? mitad combate mitad representación teatral, ha proporcionado muchas horas de diversión a miles y miles de enfervorecidos espectadores que cruzan apuestas sobre quién será el portador del cinturón de campeón mundial. Tal espectación no ha pasado desapercibida para los programadores, por lo que son bastante numerosos los videojuegos basados en el Wrestling.

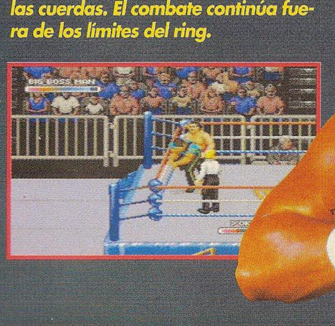
En este caso, ha sido Acclaim quien ha querido probar fortuna con un juego basado en una de las variantes más espectaculares de este deporte, el Steel Cage, utilizando como medio el soporte más avanzado de Sega, el Mega CD. De esta combinación, nada malo se puede esperar, ¿verdad?. Pues bien, el resultado está al nivel que todos deseábamos. Para empezar, podemos elegir luchador de entre los 20 disponibles, teniendo en cuenta que el inventario incluye a los mejores de la WWF (Federación Mundial de Wrestling). Cada uno de ellos dispone de golpes especiales propios, que se pueden ver en acción mediante digitalizaciones de imágenes reales en el menú de selección. Hecha la elección, sólo nos resta meternos en una de las cuatro competiciones que se nos ofrecen desde el menú

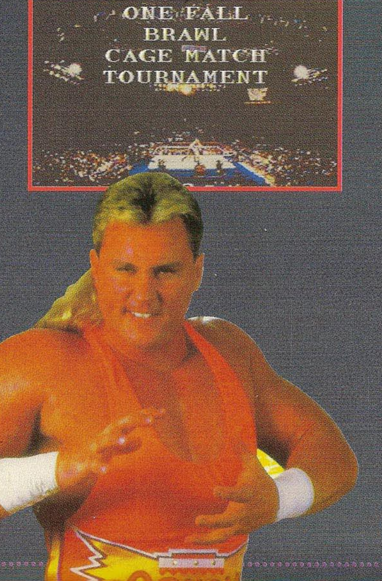


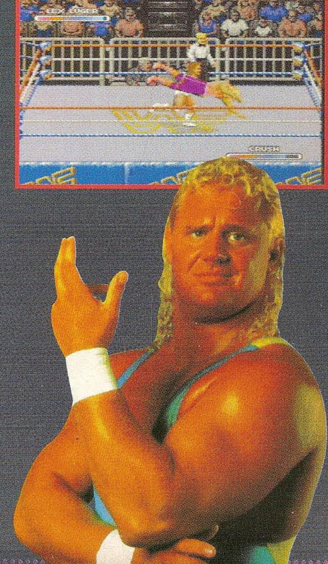
Cada uno de los luchadores posee un golpe especial que, unido al típico repertorio de puñetazos y patadas, le hace ser muy peligroso.



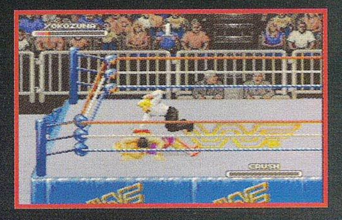
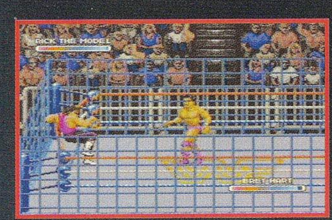
No toda la acción se desarrolla entre las cuerdas. El combate continúa fuera de los límites del ring.





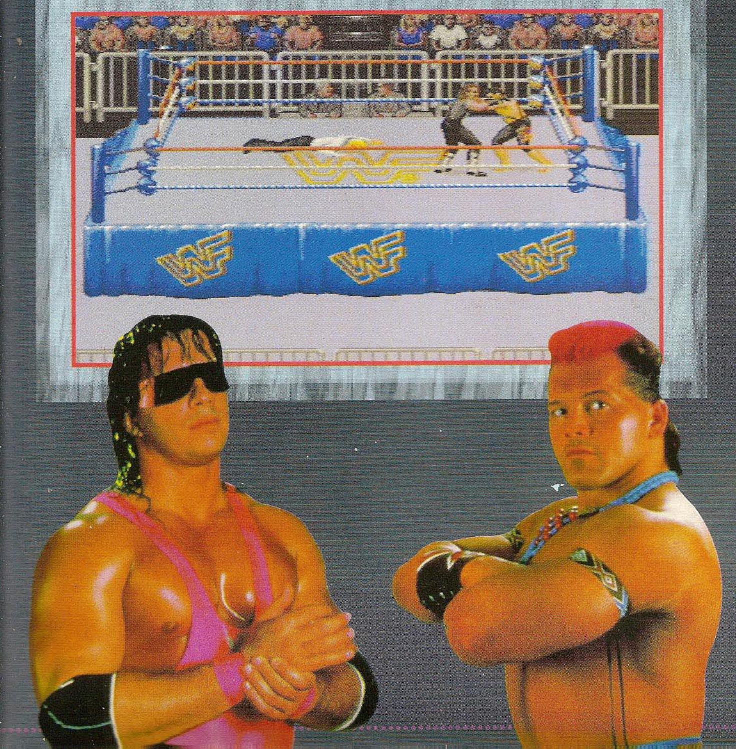


Acclaim • Deportivo • Jugadores: 1 ó 2 • Niv. dificultad: 9 • Contin.: Infinitas • Luchadores: 20


PRIMER CONTACTO

Este es el área de juego en el que os enfrentaréis a los más peligrosos luchadores del mundo. Dentro del ring todo vale: golpear al árbitro, lanzar contra las cuerdas, subirse a las esquinas o lanzar al contrario fuera. Lo importante es ganar como sea.





GRÁFICOS FX



Lógicamente, no podemos decir que los escenarios sean muy variados, pero tanto el ring como los luchadores están muy bien realizados. En algunos momentos, es posible reconocer gestos propios de los protagonistas. Destacar también la enorme cantidad de imágenes digitalizadas que contiene: desde la intro hasta las secuencias de los golpes especiales.

SONIDO FX



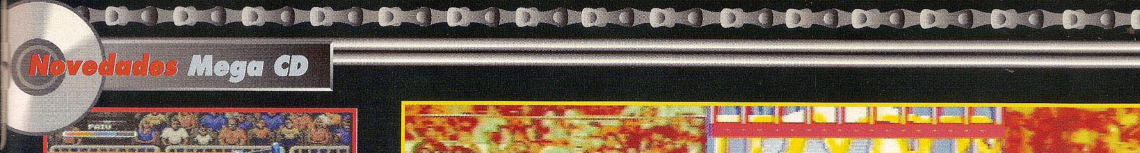
Siguiendo la línea de otros CDs, este es sin duda el apartado que más se beneficia. Melodías típicas de este tipo de acontecimientos, digitalizaciones perfectas de la voz del presentador y efectos sonoros de gran calidad de golpes, gritos y caídas se hallan recogidos de una forma magistral. No os perdáis el griterío de la gente ni el sonido de la campana.

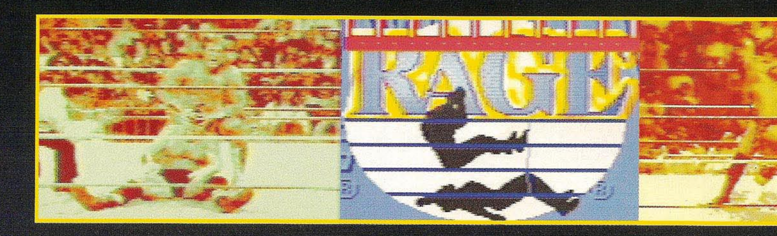
TÉCNICA CD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La presencia del CD sólo se hace patente en la calidad de la banda sonora y en la gran cantidad de imágenes digitalizadas, lo que nos induce a pensar que un soporte como este se merecía algo mejor. No es que el juego sea malo, pero da la sensación de que el Mega CD se le queda "algo grande". En fin, mejor será acostumbrarse a lo que ya es una norma.

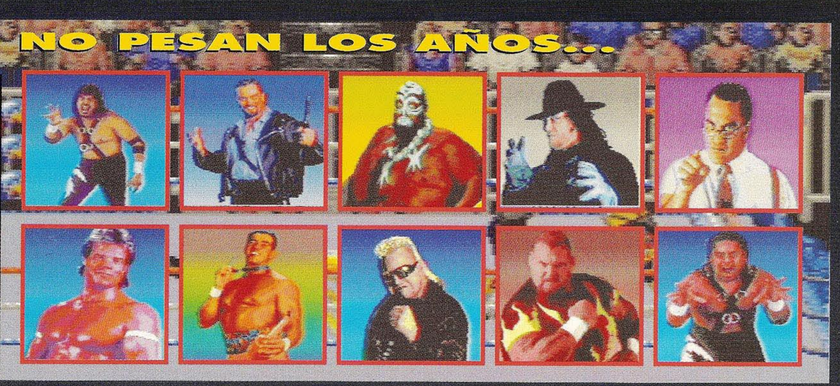
Buena música y profusión de digitalizaciones para enmarcar un correcto juego de lucha.





NO PESAN LOS AÑOS...

Macho Man, Crush, Mr Perfect, el enterrador, Lex Luger y muchos más, hasta un total de veinte luchadores, os esperan dispuestos a iniciar el campeonato mundial de lucha libre más famoso del mundo. Elegid con cuidado y ganaréis.

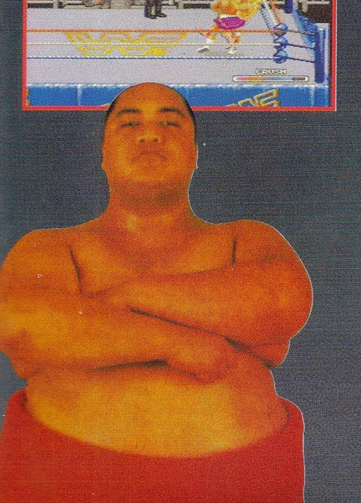




Acclaim, con el buen arte y la habilidad que le caracteriza, ha conseguido reunir en este completo compacto todo el firmamento de estrellas de la WWF, así como la totalidad del espectáculo que este genuinamente americano "deporte" genera.



El objetivo final del modo Cage Match es conseguir salir de la jaula que rodea el cuadrilátero.

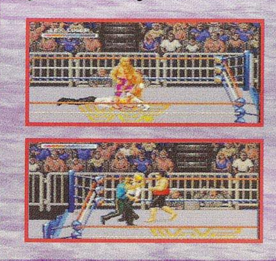


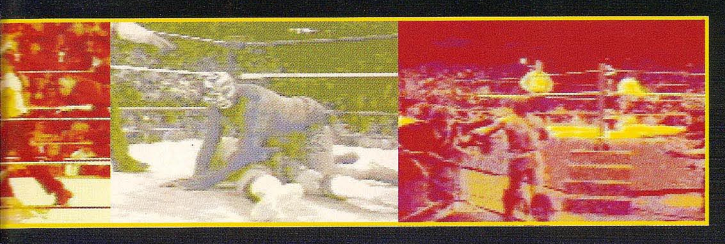


ESOS SUFRIDOS ÁRBITROS

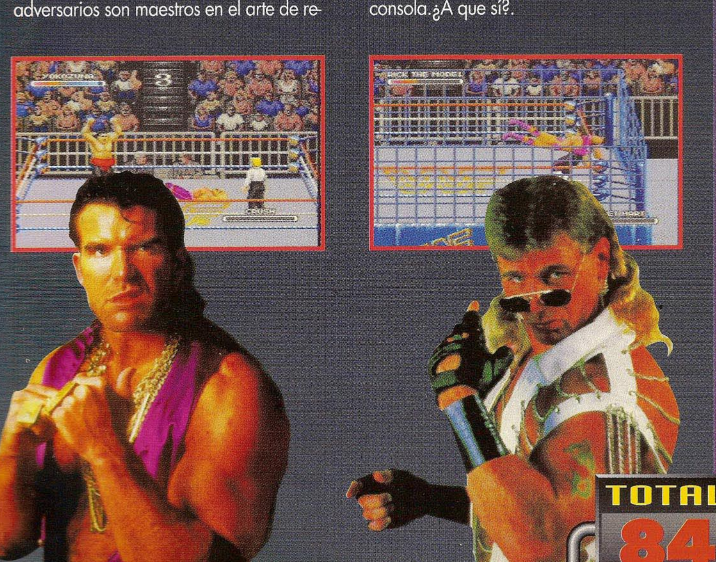
Ser árbitro es una profesión difícil, sobre todo cuando se trata de tener a raya a estos "angelitos".

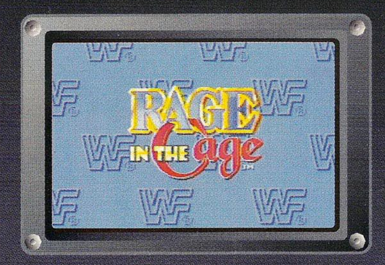






principal: "One fall" donde tendremos limitado el tiempo de permanencia fuera del ring a diez segundos, "Brawl" donde competiremos hasta que unos de los contendientes pierda toda su energía, "Cage Match" con una jaula de acero cubriendo el escenario y con la única misión de salir de ella antes que el contrario, y "Tournament" en la que nos enfrentaremos a todos los demás luchadores de forma consecutiva para, si la suerte nos acompaña, convertirnos en campeones del mundo de lucha libre. Os podemos asegurar que conseguir esto último no va a ser nada fácil, porque todos nuestros adversarios son maestros en el arte de repartir golpes utilizando cualquier táctica por sucia que parezca y no están dispuestos a perder un solo combate. Pero bueno, siempre nos queda el recurso de escojer un nivel de dificultad "bajito" (de entre 9 posibles suponemos que en alguno podremos ganar sin problemas ¿o no?) o si las cosas están muy mal, decirle a algún amigo poco hábil en esto de los golpes que se apunte a luchar contra nosotros en el modo dos jugadores. No es que tengamos muchas opciones en este modo de juego, pero seguro que os resulta mucho más divertido pelearos contra un amigo que contra la consola. ¿A que sí?





Gráficos (1–10)

Personajes grandes y muy parecidos a los luchadores reales, digitalizaciones a discreción y un escenario bastante apropiado.

Movimiento (1–10)

El control de los luchadores es sencillo, pero realizar algunos golpes puede resultar algo más complicado.

Sonido (1–10)

Ni siquiera el rugido atronador de la muchedumbre podrá acallar las marchosas melodías ni el sonido de la campana.

Jugabilidad (1–10)

Divertido hasta que consigas cojerle el truco a esto de los golpes. Quizá se podría haber incluido una opción de lucha por parejas.

OPINION

Parece ser que el deporte/espectáculo del Wrestling está causando sensación en el mundo de las consolas. Al menos esa es la impresión que nos da después de ver la gran cantidad de juegos que aparecen con este argumento. WWF Rage in the Cage es un claro ejemplo de ello. Con una mecánica de juego simple y sin grandes novedades técnicas, es muy posible que atraiga a un monton de jugones dispuestos a conseguir el título mundial, pero también hemos de resaltar que se echan de menos algunas opciónes más, como por ejemplo todos contra todos, lucha por parejas o relevos. En definitiva, buen juego de lucha pero que podría haberse mejorado más, explotando los recursos del CD.

TOTAL 84

Si te gusta el Wrestling, esta es tu oportunidad de disfrutarlo a tope.

BUGGY RUN

A... tracción total

Conducir pequeños vehículos sobre circuitos llenos de obstáculos no es un argumento que podamos calificar de original. Sin ir más lejos, no hace mucho que en estas mismas páginas comentábamos los Micro Machines de la compañía británica Codemasters. Entonces, ¿qué tiene de nuevo este Buggy Run?. La respuesta es bastante simple: absolutamente nada. ¿Sorprendidos?. Pues no es como para sorprenderse, porque una fórmula como la que sigue este juego no necesita nada más para seguir dando "caña" a las consolas de este país durante mucho tiempo.

Miles de cartuchos vendidos en todo el mundo demuestran que no estamos equivocados.

El sistema de juego es simple y a la vez terriblemente adictivo. Nosotros controlamos un pequeño bólido todoterreno que compite contra otros 3 más a través de los más de 25 circuitos llenos de rampas, saltos, obstáculos, etc. que componen este cartucho. Si jugamos en el modo Race, deberemos quedar siempre en las mejores posiciones para ganar el máximo número de puntos. Con estos puntos conseguiremos comprar en la tienda de repuestos las piezas necesarias para mejorar el coche hasta convertirlo en el más rápido del torneo.

Cada cinco pruebas superadas con éxito obtendremos un password con el que podremos retomar el torneo en el mismo punto donde lo dejamos. Por otra parte, también tendremos la posibilidad de probar todas las pistas corriendo en solitario y con el único objetivo de pulverizar el record. Esto en lo que se refiere al modo un jugador, porque si tienes un amigo tan amante de los coches como tú, el modo dos jugadores os ofrece las mismas posibilidades de diversión pero multiplicadas por dos. Y como curiosidad, prueba el modo Battle en el que tratarás de empujar a todos tus contrincantes fuera de un pequeño circuito rodeado de lava ardiente. Simple pero muy divertido.

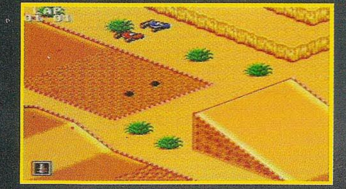
PRIMER CONTACTO

MISTERIO: Contiene cualquiera de los demás ítems del circuito.

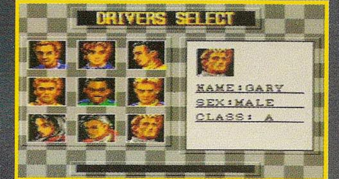
DINERO: Sirve para comprar nuevas piezas en la tienda de repuestos.

MINA: Explotará tan pronto como un buggy la toque.

TURBO: Te dará más velocidad durante unos segundos.







Sega • Deportivo • Megas: 4 • Jug.: 1 ó 2 • Niv. dif.: 3 • Cont.: Passwords • Fases: más de 25 Circuitos

Antes de iniciarse la primera carrera, cuentas con una serie de puntos para utilizarlos en el buggy.

En la tienda podrás comprar piezas para mejorar tu buggy, amén de una serie de extras, como minas o pequeñas botellas de potencia instantanea.



Gráficos (1–10)

Buen repertorio de circuitos diferentes realizados de forma aústera y sin grandes derroches técnicos.

Movimiento (1–10)

Los buggy's resultan un poco lentos si los comparamos con otros cartuchos del mismo tipo, pero son fáciles de controlar.

Sonido (1–10)

No se han esmerado mucho los programadores en este aspecto. Los efectos son bastante pobres y las melodías no pasan de "normaluchas".

Jugabilidad (1–10)

A pesar de no ser una maravilla de juego, tiene ese "algo" especial que incita a jugar más y más partidas sin descanso.

OPINION

Muchos han sido los juegos de carreras de coches que han imitado la exitosa fórmula del Off Road. Con más o menos fortuna, siempre se ha mantenido una característica inalterable desde el original: la jugabilidad. Poco importa que gráficamente este "Buggy Run" no sea una joya, ni que los buggy's sean poco menos que minúsculos. La increíble diversión que nos proporciona comprar nuevas piezas para mejorar nuestro coche y así ganar más carreras es algo que nos hace olvidar su pobreza visual. Puede que a los más exigentes se les quede demasiado escaso, pero sabemos que gustará a todos una vez volcados en el juego.

Correcto juego de carreras que cumple sin problemas con su misión: entretener.

TOTAL 73



La tarde en la que Marko decidió ir a jugar con su pelota a las cercanías de la misteriosa fábrica de juguetes Sterling, su vida cambió por completo. Pocos eran los que se aventuraban a acercarse por allí, y por eso, cuando nuestro amigo coló por error su preciado balón de reglamento dentro de la factoría, sintió algo de miedo al pensar que tenía que entrar a recuperarlo.

Lo que descubrió allí dentro, le dejó paralizado: el malvado dueño de la fábrica, el coronel Brown, con la ayuda de un doctor loco, estaba tratando de crear un extraño lodo verde que produciría terribles alteraciones genéticas a quien lo tocase.

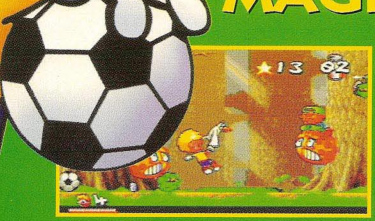
Marko presintió que había que hacer algo. Si el lodo era extendido por toda la ciudad a través de las alcantarillas, no habría salvación y el coronel conseguiría hacerse con el poder total.

De esta forma se inicia este simpático juego en el que nuestro jóven héroe deberá enfrentarse con la ayuda de su balón

MARKO'S

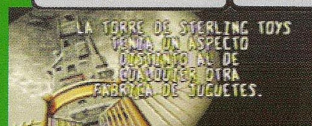


MAGIC FOOTBALL





¡Niño, Deja de Fastidiar con la Pelota!









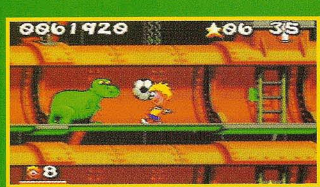






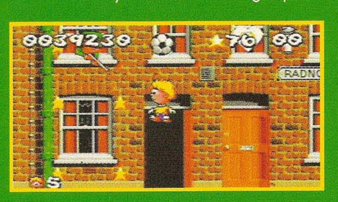
Domark • Plataformas • Megas:16 • Jugadores:1 • Niveles dificultad: 1 • Cont.:Passwords • Fases: 13



(transformado en mágico por una sobredosis de lodo), a un montón de peligros que se encuentran dentro de la factoría. Así, Marko podrá golpear con su pelota a los enemigos, utilizarla como cama elástica para acceder a plataformas o como boomerang para recojer items. Pero el camino que le espera no puede ser más peligroso. A través de 13 complicadas fases de pura plataforma, las dificultades estarán repartidas por los niveles en forma de terribles seres mutantes, obreros de la factoría, animales salvajes, laberintos sin solución aparente, payasos locos... La mayoría de los enemigos podrán ser eliminados a golpes de balón, pero alguno que otro necesitará más caña, por lo que se impone recoger items del estilo de la ametralladora que transformará en un poderoso arma suo balón. También le serán muy útiles las estrellas -por cada 100, una vida-, las latas de refresco o la turista, que armada con la cámara fotográfica de rigor nos permitirá recomenzar desde el lugar en el que se encuentre.

Con todas estas ventajas y la intervención decisiva de vuestra habilidad innata, el coronel Brown ¡ya puede ir considerándose historia!.

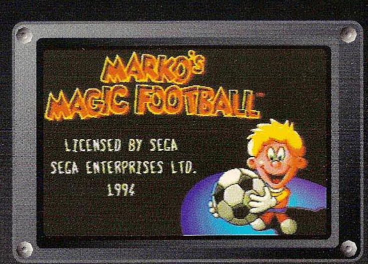





EL BALON COLOCADO EN UN CHARCO DE LODO SE VOLVIO MAGICO. CON SU NUEVO SUPER BALON,MARKO PODRIA PONER FIN A ESOS PLANES DIABOLICOS.

PRIMER CONTACTO

Esta curiosa historia en forma de cómic es lo primero que veremo. Inmediatamente después comienza el juego. Nos reciben unos gráficos muy alegres y coloristas... bueno, esto tiene buena pinta. Pero cuando empezamos a movernos.... parece que la cosa se va a complicar un poco...



Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Sin duda, lo mejor del juego. Las animaciones son simpáticas y los decorados relativamente variados.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Si alguna vez os habeís preguntado lo que es un juego lento, posiblemente aquí vaís a encontrar la respuesta.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Buen repertorio de melodías debidamente ajustadas al desarrollo de la acción.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

¿Realmente es tan difícil "correr" con una pelota de fútbol? Demasiado complicado.

OPINION

Marko's Magic Football es el típico juego que atrae en un principio por el colorido de sus escenarios, por la simpatía de sus personajes y por lo divertido del argumento. Desgraciadamente, todo el atractivo del juego se queda ahí. En cuanto comenzamos una partida nos damos cuenta de que algo no va bien. Y lo que falla es que el protagonista tiene una buena serie de movimientos, pero se desplaza tan lentamente que aburriría a la tortuga más recalcitrante (incluso pulsando el botón para correr).

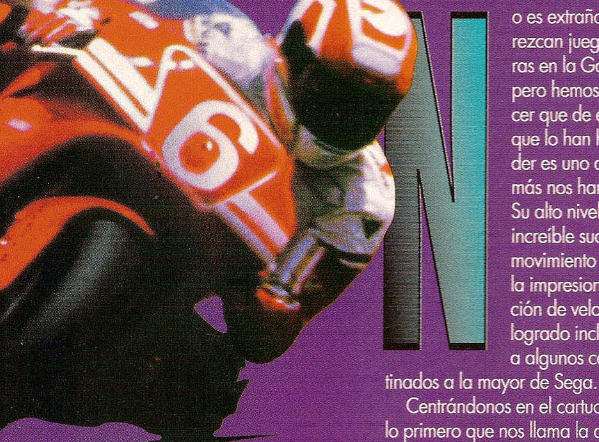
Si tenemos en cuenta que el nivel de dificultad del juego es elevado, no es de extrañar que la jugabilidad se resienta.

TOTAL 74

Un juego muy atractivo a nivel gráfico, pero que resulta poco jugable debido a la lentitud con la que se mueve el protagonista.

GP Rider

Sillas de montar calientes



No es extraño que aparezcan juegos de carreras en la Game Gear, pero hemos de reconocer que de entre todos lo que lo han hecho, GP Rider es uno de los que más nos han gustado. Su alto nivel gráfico, la increíble suavidad del movimiento de la moto y la impresionante sensación de velocidad han logrado incluso superar a algunos cartuchos destinados a la mayor de Sega.

Centrándonos en el cartucho portátil, lo primero que nos llama la atención es la posibilidad de jugar dos a la vez a través del Game link. Rápidamente nos hacemos una idea de lo divertido que puede resultar competir contra ese amigo fanfarrón que asegura ser capaz de batirnos sin despeinarse.

Pero para los espíritus solitarios, el modo de un jugador también presenta una abundante cantidad de opciones. En primer lugar, nos encontramos con la opción "Arcade" que consiste en una sola carrera a cuatro vueltas y donde nuestro enemigo será el cronómetro (dispondremos de un tiempo limitado para realizar cada vuelta). La siguiente opción que nos encontramos es la de "Torneo" en la que podremos elegir una serie de circuitos (los que queramos de los 14 existentes) del Campeonato Mundial para disputarlos de forma consecutiva. Otra opción que se nos presenta es la de "Grand Prix", en la que no podremos elegir los circuitos y tendremos que disputar una carrera en cada uno de los 14 países en los que se celebra un Gran Premio. El sistema de juego es igual que en el modo Torneo, pero disponemos de más oportunidades para puntuar.

Por último, nos queda la opción "World Tour", donde deberemos de elegir uno de los 4 continentes disponibles (Europa, Asia, America o Africa, que corresponden a los niveles de dificultad Beginner, Junior, Senior y Expert) para intervenir en una "macro-carrera" dividida en sectores o puntos intermedios de control. Dependiendo del continente elegido, los sectores serán más o menos numerosos.

Antes de correr en cualquier circuito, lo primero que deberemos de hacer es correr la vuelta de clasificación que nos servirá para definir nuestra posición en la parrilla de salida. Hecho esto, ya sólo nos queda elegir una de las tres motos disponibles y empezar a disfrutar a tope en esta sensacional carrera.



Payer 1, player 1... tan sólo has conseguido ocupar la séptima posición en la parrilla de salida, ¡Ya puedes correr!

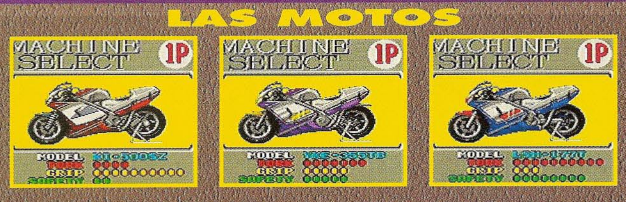












Antes de iniciar cada carrera, podremos seleccionar la montura adecuada a nuestra forma de pilotaje o al circuito en que se va a acelebrar la competición. A ti, ¿cuál te gusta más?



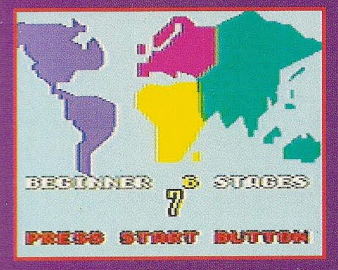
La calidad de los gráficos salta a la vista. Pero además hay que verlos moverse, ¡pura sensación de velocidad en tu Game Gear!







Momentos antes de iniciarse la carrera, se nos presentará la información correspondiente al circuito en curso, así como del tiempo que hace.



El modo "World Tour" ofrece la posibilidad de competir en un único continente. Cuestión de comodidad.



Si quieres disfrutar atope de este cartucho, prueba con la opción de dos jugadores simultáneos.







Gráficos

Tanto las motos como los circuitos son de lo mejor que hemos visto en la Game Gear. Realmente buenos para un juego de este tipo.

Movimiento

Se te van a poner los pelos de punta debido a la terrorífica sensación de velocidad que produce este juego.

Sonido

Sega ha debido pensar que este apartado no era muy importante, porque no está muy cuidado. Melodías repetitivas y efectos sosos.

Jugabilidad

Como todo buen juego de carreras, GP Rider engancha desde la primera vuelta, pero ganar una carrera y poner velas a un santo es todo uno.

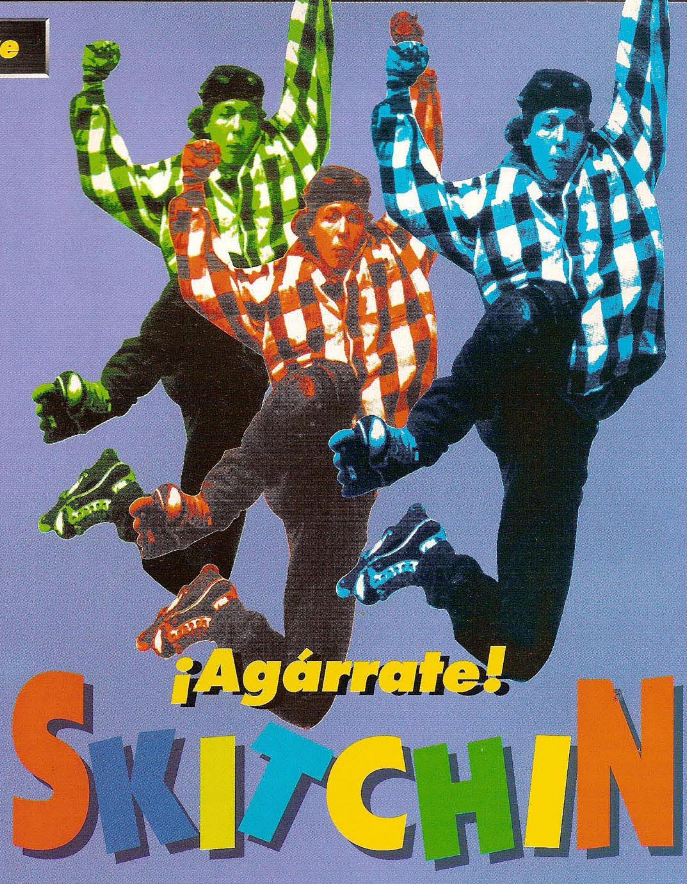
OPINION

Cuando creíamos que todo estaba visto en Game Gear, Sega nos ha sorprendido con un juego de carreras que impresiona por la alta definición de las motos y lo colorido de sus escenarios.

Por otra parte, la sensación de velocidad es casi tan alta como la dificultad de ganar una carrera, aunque puede que acabes cogiéndole el gusto precvisamente a este aspecto y te quedes enganchado a él durante semanas. Opciones tampoco le faltan al cartuchito, pues ofrece la mayor variedad vista en un juego de este tipo. En definitiva, un gran título para Game Gear, posiblemente el mejor de los de motos.

TOTAL 84

Conseguida sensación de realismo para un cartucho en el que te resultará tan difícil ganar como en una carrera auténtica.



¡Agárrate! SKITCHIN

Los Estados Unidos de America son el lugar más adecuado para todos aquellos que en algún momento de su vida han tenido la genial idea de aplicar un nuevo concepto deportivo en sus carreteras. Es por ello que alguien -probablemente un patinador harto de utilizar sus piernas como motores- debió pensar un buen día: "tenemos grandes carreteras con potentes coches y enormes parachoques para agarrarse, ¿Por qué no utilizamos éstos como soporte para trasladarnos utilizando los patines?". Pero la puntilla llegó cuando un amigo de este buen patinador pusó la nota final con la siguiente reflexión: "Y, ¿Por qué no hacemos carreras con saltos y piruetas y así nos sacamos unos durillos?". Así, gracias a las excelentes ideas de estos patinadores, nació esta nueva modalidad deportiva y este cartucho de Electronic Arts, de nombre Skitchin.

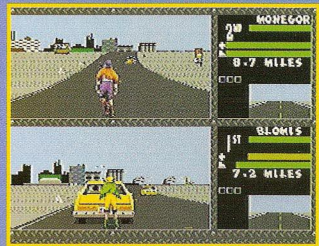
Básicamente, el juego es semejante al ya conocido Road Rash, pero con la salvedad de que esta vez se lleva a cabo sobre unos patines. De esta forma, el fin del juego es ir pasando por las sucesivas calles de las ciudades en que se celebra este curioso campeonato intentando ganar la mayor cantidad posible de dinero mediante saltos y acrobacias o agarrándose a la mayor cantidad posible de coches, incluso hasta los de la policía (éstos, dan 1$ por cada segundo que permanezcas en el parachoques de cualquiera de sus coches, ahora, si permaneces allí por más de 25 segundos, serás conducido a prisión).

Así, la carrera en pos del título de campeón se inicia en Vancouver, para

WARNING

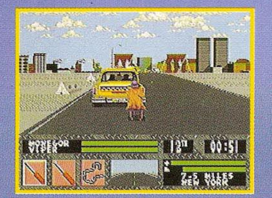
THIS GAME CONTAINS FICTIONALIZED PORTRAYALS OF ACTIONS AND STUNTS, SOME OF WHICH ARE EXTREMELY DANGEROUS. ATTEMPTING THESE ACTIONS OR STUNTS MAY CAUSE SERIOUS INJURY. DO NOT ENGAGE IN ANY OF THE DANGEROUS ACTIVITIES PORTRAYED IN THIS GAME.

Este mensaje, al inicio del cartucho, aconseja no intentar imitar las acciones en él contenidas, por su peligrosidad.



Para psárselo en grande con otro amigo, nada mejor que el divertido modo de dos jugadores.



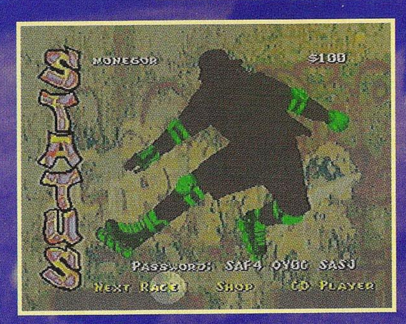




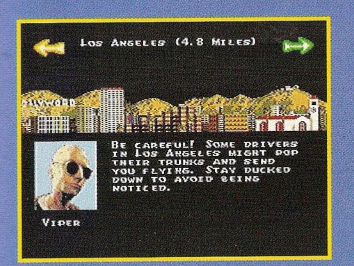


Electronic Arts • Deportivo • Megas: 16 • Jug.: 1 ó 2 • N. dif.: Ninguno • Cont.: Passwords • Fases: 12

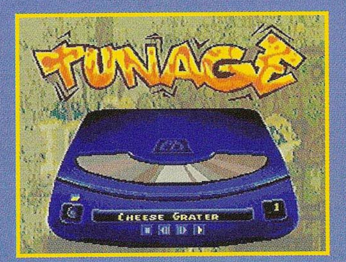
PRIMER CONTACTO



La c arrera por el título de mejor patinador se inicia aquí, en la tienda, donde será necesario adquirir todo tipo de material de protección para nuestro patinador. Después, es cuestión de calzarse los patines y llegar el primero a la meta en las sucesivas etapas del viaje.



El modo dos jugadores permite elegir el escenario de la competición, de entre todas las ciudades incluidas.



El juego contiene varias melodías para sonorizar el largo y peligroso camino hasta la victoria final.

continuar en Denver y seguir por varias ciudades del Norte de America, incluyendo algunas de Canada y finalizar en Nueva York .

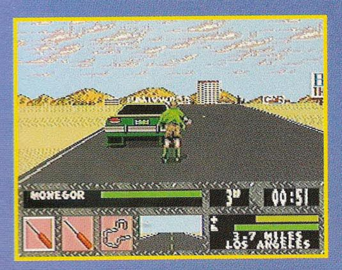
El juego se desarrolla en una vista frontal en que se pueden observar los diferentes patinadores, incluyendo el nuestro, bien representado por la exclusiva tonalidad de su atuendo. En el fondo se puede observar la ciudad en cuestión, encontrándonos con determinados monumentos o edificios característicos de ésta.

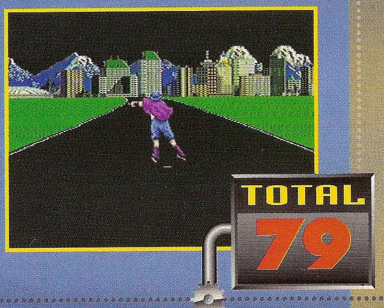
La competición está muy reñida, pero podemos atizar golpes con el botón correspondiente y, si recogemos los objetos esparcidos por la carretera, hacernos con un objeto contundente.

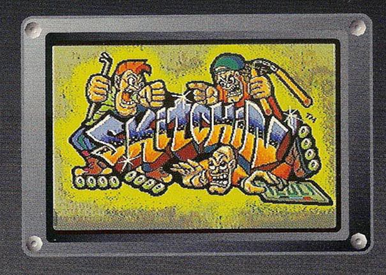
Será necesario ganar dinero para adquirir nuevo equipo en vistas a conseguir el atuendo de patinador perfecto: rodilleras, coderas, mejores ruedas, etc. Cuanto más dinero consigamos más a nuestro alcance estará la victoria final.

Por último, sólo nos queda citar el excelente modo de dos jugadores y la posibilidad de realizar un torneo con hasta ocho patinadores.

¡A qué esperáis! ¡Hala, a patinar!







Gráficos (1–10)

Grandes figuras y buen detalle general, sin embargo, podría haberse hecho más uso de la paleta de colores de la Mega Drive.

Movimiento (1–10)

Excelentes animaciones de los patinadores, sobre todo en los saltos. Sensación real de alejamiento y acercamiento de las figuras.

Sonido (1–10)

Gran cantidad de melodías y efectos de sonido, éstos, muy reales. Sin embargo, las melodías se vuelven muy repetitivas y pesadas.

Jugabilidad (1–10)

Difícil al principio, sencillo después y pesado al final. Es cuestión de cogerle el truco, tras ello, todo será mecánico.

OPINION

Skitchin no es nada original ni novedoso; frente a Road Rash, únicamente nos ofrece unos patinadores en vez de motos y el consecuente avance en las técnicas de programación y movimiento de fondos y figuras, aunque no es para tanto. Sí que es cierto que las animaciones de los patinadores son excelentes y que más de uno se sorprenderá con lo real que parece circular por las calles, aunque a veces los coches aparecen de repente. Electronic Arts podía haber puesto algo más de carne en el asador, con lo que ahora tendríamos un juego más interesante. ¿Por qué ya no hay casi ideas originales para los juegos?

TOTAL 79

Un juego poco novedoso pero que cumple sin más con su misión de entretener.

STREETS of rage II

¡Haya Paz, Hermanos!

El tiempo pasa rápidamente y ya hace un año desde que los ex-agentes de policia Adam Hunter, Blaze Fielding y Axel Stone desmontaron la red mafiosa que dominaba la ciudad y acabaron con su lider, el misterioso "Mr. X".
Desde entonces muchas cosas han cambiado. La gente ya no tiene miedo y ha regresado a sus abandonados hogares dando de nuevo el esplendor perdido a la metrópoli. En las calles reina la paz y todo es armonía...

Bueno, todo es muy bonito hasta que Axel recibe una llamada telefónica de Eddie "Skate" Hunter, hermano menor de Adam, en la que le comunica la destrucción de su casa y la desaparición de su hermanito. Rápidamente Axel y Blaze se encaminan hacia el lugar y descubren entre las ruinas una fotografía de Adam encadenado, tirado a los pies de un viejo conocido de ambos: Mr X.

A partir de ese momento, nuevos actos vandálicos se desencadenan en la ciudad. Las bandas parece que regresan aún con más fuerza dispuestas a conquistar el territorio perdido. Nuestros héroes, acompañados de Skate, tienen que intentar rescatar a su amigo y terminar el trabajo que empezaron hace una año.

Para lograrlo, deberán atravesar 6 extensas fases repletas de camorristas, gamberros, punks y todo tipo de violentos tipejos que esta vez han venido preparados con armas de última generación.

Claro que nuestros 3 amigos también se han entrenado duro y todos ellos han aprendido algunos golpes nuevos, como el puñetazo de fuego (kikousho) y la voltereta mortal (embuyaku) de Blaze, el



A pesar de ser nuevo en el oficio, a Skate parece que no se le da muy mal esto de atizar mamporros.



Cualquier utensilio que descubráis en vuestro camino os resultará muy útil para libraros de los gamberros.





Sega • Arcade • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 6

Master System

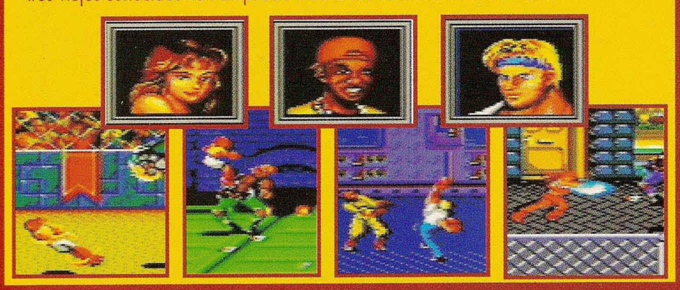




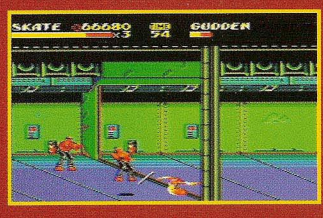


MÁS GENTE Y MÁS PELIGROSA

Nuevas caras se unen a Streets of Rage. Skate, hermano de Adam, debuta con un repertorio de golpes tan variado como el de su sustituido familiar. Por otra parte, nuestros viejos conocidos han ampliado mucho sus conocimientos de lucha.











golpe ala de dragón de Axel o la patada doble en redondo del debutante Skate. Por si estos golpes no son lo suficientemente eficaces, siempre les queda el recurso de recojer por el camino "delicados argumentos" en forma de tubos de acero, llaves inglesas o cuchillos que, sin duda, les facilitarán un poco la misión. Con estos nuevos golpes, el total para cada luchador es de 14 movimientos distintos, que tendrán que ser dominados a la perfección si quieren terminar las 6 fases que les separan del malvado Mr. X. Como véis, la acción la tenéis completamente asegurada por unas cuantas semanas, así que ya podéis salir a las calles y empezar a poner orden antes de que sea demasiado tarde.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Increíblemente, los protagonistas han encogido con el paso de los años y sólo llegan a la cintura de sus predecesores. ¿Será la edad?.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Ligeramente más rápido que la anterior versión, pero manteniendo la tónica de suavidad general que caracterizó a su predecesor.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Musicalmente hablando no podemos poner ningún pero a este cartucho. En cuanto a los efectos... Ya es otro cantar.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Tan jugable como la primera parte, pero con el añadido de tener más golpes especiales y otros refinamientos estéticos.

OPINION

La Master System recibe la continuación de un juego clásico, cuando la tercera parte de esta famosa saga está a punto de hacer su aparición para la 16 bits. Curiosidades aparte, Streets of Rage 2 es un claro ejemplo de cómo un buen producto puede estropearse con el paso del tiempo, al menos gráficamente. Aquellos sprites que nos pegaron a la pantalla hace algunos años han pasado a medir exactamente la mitad y han perdido aquella estupenda definición de la que presumían. Sin embargo, afortunadamente ha aumentado su jugabilidad, por lo que el resultado final ha quedado bastante compensado.

TOTAL 80

Vuelve el clásico de peleas callejeras con una jugabilidad mayor pero unos gráficos peores. Lo mejor, que va a costar bastante barato a pesar de ser novedad.

Sega • Arcade • Megas: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 6

Game Gear







Este es un buen momento -una vez explicado el argumento y las características generales de Streets of Rage 2-, para comentar otros detalles de este clásico de lucha callejera.
En primer lugar tenemos que decir que no, que no nos hemos colado y sabemos perfectamente que Streets of Rage 2 salió hace bastantes meses en su versión para Game Gear. Pero como en su momento no la comentamos, pues aprovechamos la ocasión para decir que, básicamente, ambos cartuchos son prácticamente iguales
Sin embargo, en la versión portatil se introdujeron en su día algunas novedades que no aparecen en el juego de Master, tales como un súper golpe que se podía realizar una única vez por nivel, pero que resultaba devastador para todo gamberro que cruzase por la pantalla. También nuestro amigo Skate, debutante en esta entrega, cambiaba su nombre por el de Sammy.
En cuanto a la jugabilidad cabe destacar la incorporación de la divertida opción de dos jugadores simultáneos mediante la conexión Gear to Gear.
Por otro lado, gráficamente los sprites tienen una definición algo mejor en la versión GG, siguiendo más fielmente las líneas marcadas en el Street of Rage original, si bien los movimientos han perdido un poco de velocidad.



Nuestros héroes mantienen un amplio repertorio de golpes aumentado con algún ataque especial.



Acción a tope para un clásico que en GG presenta la interesante opción de dos jugadores simultáneos.





Gráficos (1–10)

Ligeramente superiores a la versión Master debido principalmente a su mejor definición.

Movimiento (1–10)

Parece ser que a nuestros héroes les cuesta un poco más moverse por la Game Gear que por la Master.

Sonido (1–10)

El señor Yuzo Koshiro vuelve con un buen repertorio de melodías, lo que ocurre es que la portáatil no es el mejor lugar para escucharlas.

Jugabilidad (1–10)

La inclusión de los súper golpes y del segundo jugador endulzan un producto bastante sabroso por sí solo.

OPINION

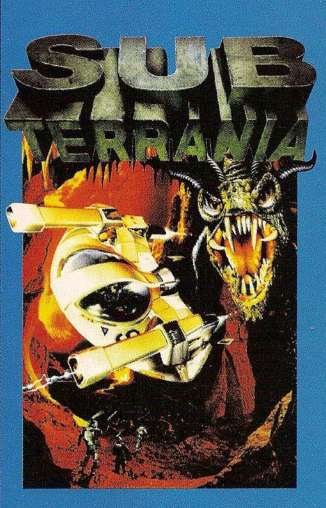
Manteniendo la línea a la que nos tienen acostumbrados, tanto la versión de Master System como ésta de Game Gear, parecen sacadas del mismo molde. Es decir, salvo ligeras diferencias, los dos juegos son iguales. Comparten argumento, personajes, desarrollo y también, porqué no decirlo, defectos.
En la parte positiva se perpetúa ese halo de mito que destila la saga SoR, pero en la negativa, continúan los ligeros parpadeos y la melancólica tristeza de los escenarios. En definitiva, se continúa con la fórmula que tan buenos ratos ha hecho pasar a tanta gente en todo el mundo.

TOTAL 83

Divertido como el el resto de la saga, pero con algunos alicientes como el poder jugar dos simultáneamente.

Lo más Sega

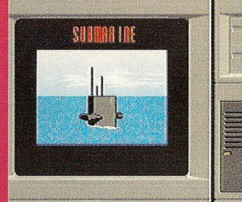
Este mes tenemos pocas novedades, salvo ciertos detalles que ya comentabamos el número pasado, como que efectivamente esta va a ser la temporada de los juegos de baloncesto.. Esta ratificación es debida a la situación de NBA Jam y NBA Showdown entre los juegos de Mega Drive y NBA Jam en Game Gear, convirtiéndose en las estrellas del mes.
En Mega CD asistimos a la arrasante entrada de NHL Hockey colocándose en el número 3 de la lista y la salida de Drácula y Prize Fighter, parece que ya acabó la fiebre de la sangre.
En 8 bits, destacar MicroMachines como el rey indiscutible de las dos clasificaciones.



Los números que aparecen la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.
r Repite posición.
n Nueva entrada

Mega CD

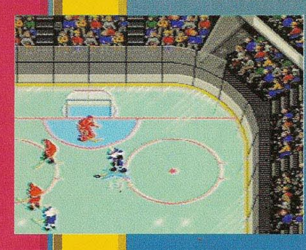
1	r	JURASSIC PARK
2	r	THUNDERHAWK
3	n	NHL HOCKEY 94
4	3	GROUND ZERO TEXAS
5	4	SONIC CD
6	r	DUNE
7	5	SILPHEED
8	r	BATMAN RETURNS
9	7	ECCO THE DOLPHIN
10	n	RAGE IN THE CAGE



No hay juego que pueda con ThunderHawk, sigue arriba, demostrando lo bueno que es.



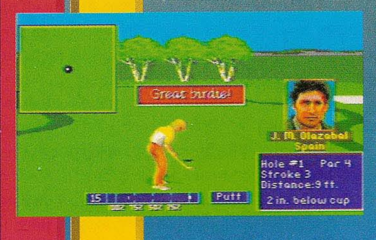
Ground Zero Texas sigue destacando como uno de los títulos de calidad del Mega CD.



NHL Hockey deslumbra por su excelente dosis de jugabilidad y realismo.

Mega Drive

1	r	SONIC 3
2	r	ETERNAL CHAMPIONS
3	r	NBA JAM
4	r	EA SOCCER
5	7	NBA SHOWDOWN
6	5	ALADINO
7	6	STREET FIGHTER II
8	n	SUBTERRANIA
9	8	TOE JAM & EARL 2
10	n	BUBBA'N STIX
11	10	PINK PANTHER
12	n	PGA EUROPEAN TOUR
13	9	CASTLEVANIA IV
14	11	DUNE II
15	r	SENSIBLE SOCCER
16	13	JAMMIT
17	14	G. HEAWYWEIGHTS
18	16	DR. ROBOTNIK'S
19	12	JURASSIC PARK
20	19	MORTAL KOMBAT



Uno de los mejores juegos de Golf asoma por nuestra Mega Drive.

Master System

1	2	MICROMACHINES
2	1	MORTAL KOMBAT
3	n	STREETS OF RAGE 2
4	r	JUNGLE BOOK
5	3	SONIC CHAOS
6	n	BUGGY RUN
7	5	DESERT STRIKE
8	6	ROBOCOP VS TERMINATOR
9	r	ALADINO
10	7	DR. ROBOTNIK'S

Game Gear

1	r	MICROMACHINES
2	n	GP RIDER
3	2	MORTAL KOMBAT
4	n	NBA JAM
5	4	ALADINO
6	5	DESERT STRIKE
7	3	LAND OF ILLUSION
8	6	JUNGLE BOOK
9	7	DR. ROBOTNIK'S
10	8	STAR WARS



Una espera de más de 65 millones de años

JURASSIC PARK

Cuando aún está reciente su éxito en consolas, llega en forma de máquina recreativa una de las películas más taquilleras de la historia del cine: Jurassic Park.

Jurassic Park ha arrasado, literalmente, en todos los medios en los que ha hecho aparición: libros, videojuegos, cine... Todo ello ha creado una especie de fiebre por los dinosaurios que todavía está presente en ciertos sectores y que posiblemente lo estará aún por mucho tiempo.

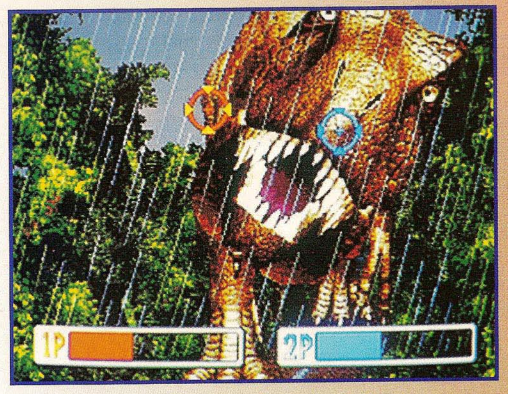
Y gran parte de la culpa de que los dinosaurios no se extingan de una vez por todas, la tendrá la máquina que hoy os presentamos. Porque, -tal y como ocurre con el resto de recreativas Sega de última generación-, este nuevo y espectacular Jurassic Park hace uso de la más potente tecnología y consigue mostrar unos gráficos con texturas tan impresionantes y unos efectos de sonido tan auténticos, que creerás que te encuentras metido dentro del mismísimo Parque Jurásico. Por ejemplo, el Tyranosaurus Rex es tan bestial y gigantesco como su homónimo cinematográfico, y cada vez que aparezca en pantalla te aseguramos que conseguirá que se eche a temblar hasta el más pintado de los jugones.

El desarrollo en sí del juego consiste en un arcade con perspectiva frontal en el que tendremos que ir abatiendo a los dinosaurios que intentan hacer pedazos nuestro jeep, al tiempo que nos abrimos paso por entre la vegetación y vamos descubriendo impresionantes paisajes creados mediante la tecnología 3D de Sega.

Por último diremos que existe una versión de lujo de esta máquina que consta de un banco para dos jugadores y que permitirá sentir todos los movimientos del vehículo por el terreno.

Como véis, Jurassic Park tiene todos los ingredientes para convertirse en una de nuestras máquinas favoritas.

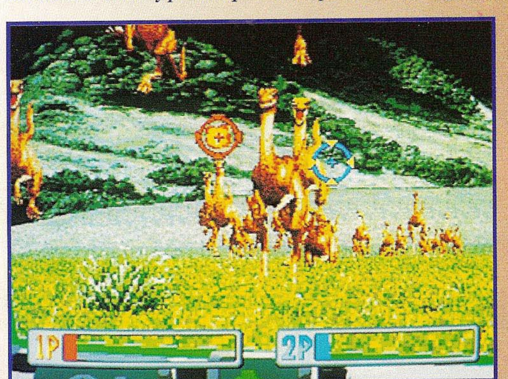
Jurassic Park saldrá también en el tipo de máquina denominado Deluxe. Como véis, su atractivo diseño se combina con la comodidad, ya que permite jugar sentado. Pero ¡cuidado!, estar sentado no significa, ni mucho menos, estar tranquilo...

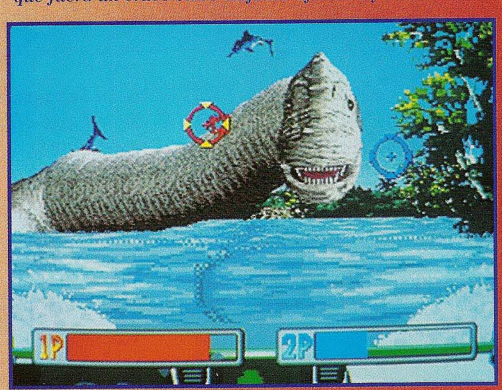


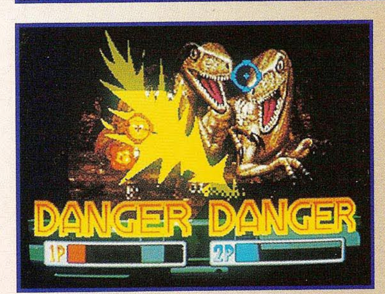
Ver al Tyranosaurus Rex en acción es algo realmente espectacular. Esperamos que cuando aparezca sepáis mantener la calma y podáis apuntar sin que os tiemble el pulso.

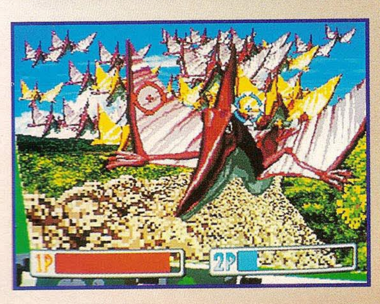


Cuando los Triceratops se acerquen hacia nosotros entenderemos lo que podría ser la embestida de un animal que fuera un cruce entre elefante africano y toro de lidia.

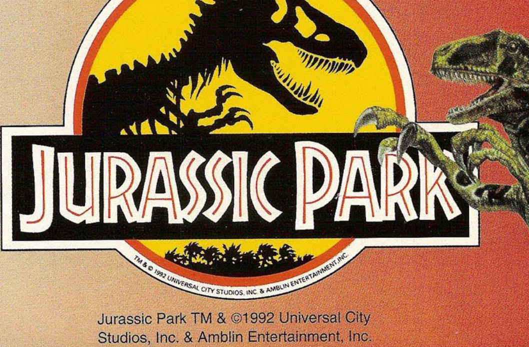


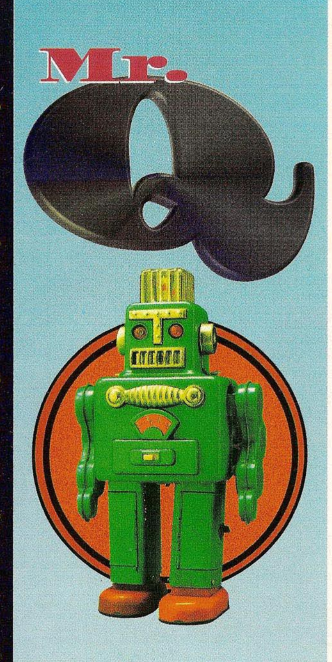






Sega ha conseguido superarse a sí misma y nos presenta una auténtica recreativa de lujo, que nos hará vivir emociones terroríficamente divertidas.





Aquí estoy otro mes dispuesto a resolver todas vuestras dudas.
Me acabo de dar un tonificante baño de 3 en 1, me he autorevisado todos mis circuitos, y, con los dedos metidos en el enchufe para cargar a tope mis baterías, me dispongo a ir leyendo vuestras cartas...

Demasiadas dudas

Hola Mr. Q! tengo una megadrive y unas pequeñas dudas por resolver. Saludos y gracias por tus respuestas:

P. *¿Saldrá Equinox para la Mega Drive? ¿Y la seguna parte de Star Wars?*
R. Equinox probablemente no. De Star Wars, te puedo decir que actualmente se está preparando Rebel Assault para Mega CD, que será como una segunda parte de Star Wars, aunque son juegos totalmente diferentes.

P. *¿Cuándo sacarán Sonic Plus y Sonic Special Edition? ¿Se venderán juntos?*
R. En Sega, se habla actualmente de un Sonic 3B para el mes de septiembre.

P. *¿Para cuándo las segundas partes de Ecco, Sensible y Cool Spot?*
R. No hay pensada una segunda parte de Ecco the Dolphin, pero sí que se esstá desarrollando un Ecco the Dolphin, como ocurre con casi todos los cartuchos de Mega Drive de gran éxito, para Saturn. Sensible 2 saldrá en cuatro o cinco meses, aunque antes veremos un Sensible Golf. De Cool Spot 2 no sé nada.

P. *¿Veremos alguna conversión del Dragon´s Lair que salió para los ordenadores de 8 bits?*
R. Va a salir en Mega CD una versión de Dragon´s Lair igual a la de las recreativas, pero no creo que veamos nunca una versión como la de los ordenadores para 8 bits.

Gabriel Esteve Mauri.
BARCELONA.

Las Comparaciones...

Tengo una Mega Drive desde hace algún tiempo y me gustaría comprar- -me unos juegos:

P. *¿Qué opinión tienes del Street Fighter II y del Eternal Champions? ¿Cuál es el mejor?*
R. Prefiero SFII a Eternal. Creo que SFII es más real y jugable que Eternal. Ya ves, no me han programado para mentir o decir medias verdades.

P. *¿Qué me dices del Art of Fighting y The Lost Vikings? ¿Cuál es el mejor de estos dos?*
R. Son juegos totalmente diferentes y no se pueden comparar: Art of Fighting es un juego de lucha y en Lost Vikings es necesario utilizar la inteligencia. Yo personalmente te diría que no está mal darle al coco de vez en cuando. Para que luego no digan que las consolas atontan.

P. *¿Qué opinión tienes del mando Arcade Stick de 6 botones? ¿Sirve para todos los juegos?*
R. Es un buen mando si lo que deseas es robustez y fiabilidad. Sí, sirve para todos los juegos, pero lógicamente sacarás mayor poartido de él con los que permitan hacer seis acciones diferentes.

Damián Siso Astray. LA CORUÑA

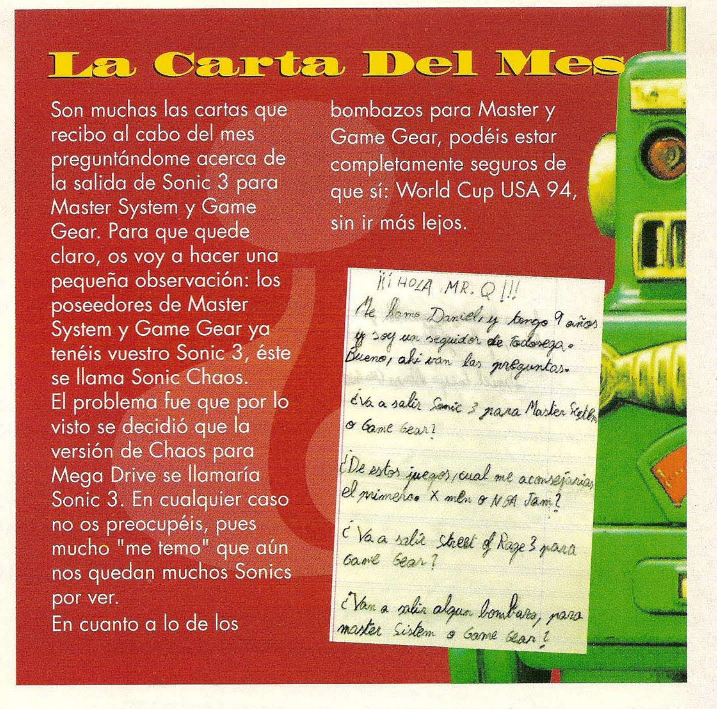
Caballeros y Dragones Z

HOLA MR. Q. TENGO TODAS VUESTRAS REVISTAS Y ESPERO QUE TU SABIA INTELIGENCIA PUEDA CONTESTARME A ESTAS PREGUNTAS:

P. *¿Sacarán Caballeros del Zodiaco para Mega Drive o Game Gear?*
R. Parece que ya se ha pasado un poco la fiebre de los Caballeros del Zodíaco, por lo que no creeemos que ahora nadie se interese por este proyecto.

P. *He léido en un folleto de Sega que va a salir Dragon Ball Z para Game Gear, ¿es esto cierto?*
R. Si lo ha dicho Sega, así será, aunque me extraña mucho que vaya a salir un juego de lucha tan completo como éste en Game Gear. Pero en fin, cosas más raras se han visto...

Miguel Angel Sainz Rodríguez.
Parla (MADRID).



La Carta Del Mes

Son muchas las cartas que recibo al cabo del mes preguntándome acerca de la salida de Sonic 3 para Master System y Game Gear. Para que quede claro, os voy a hacer una pequeña observación: los poseedores de Master System y Game Gear ya tenéis vuestro Sonic 3, éste se llama Sonic Chaos.
El problema fue que por lo visto se decidió que la versión de Chaos para Mega Drive se llamaría Sonic 3. En cualquier caso no os preocupéis, pues mucho "me temo" que aún nos quedan muchos Sonics por ver.
En cuanto a lo de los bombazos para Master y Game Gear, podéis estar completamente seguros de que sí: World Cup USA 94, sin ir más lejos.

¡¡HOLA MR. Q!!
Me llamo Daniel, y tengo 9 años y soy un seguidor de Todosega. Bueno, ahí van las preguntas.

¿Va a salir Sonic 3 para Master Sistem o Game Gear?

¿De estos juegos, cual me aconsejarias el primero. X men o NBA Jam?

¿Va a salir Street of Rage 3 para Game Gear?

¿Van a salir algun bombazo, para master Sistem o Game Gear?

La calidad de los Juegos y el Mega CD

¿Como está el cerebro más privilegiado de Toda Sega? Espero que bien ya que me tienes que contestar a las siguientes preguntillas:

P. *¿Para cuándo se espera la llegada de Rebel Assault? ¿El problema con el control será solucionado antes de su comercialización?*
R. Se espera que esté en la calle después de verano. Y, por supuesto, sin problemas de control.

P. *¿Es cierto que se está preparando una conversión de Dragon Ball para Mega CD?*
R. Es pronto para hacer conjeturas. Sin embargo, sí que he oído algo de lo que me comentas. Además, estaría muy bien, pues permitiría incluir secuencias animadas tomadas de la serie de dibujos.

P. *¿Crees que ya se ha llegado al tope en lo que se refiere a la calidad de los juegos para Mega CD? ¿Se puede esperar más de este aparato?*
R. No, el tope del Mega CD aún no se ha alcanzado. Pero lo que sí es cierto es que las compañías de software están demostrando cierta falta de imaginación a la hora de hacer juegos para CD.

P. *¿Cuál de estos juegos de Mega CD me recomiendas: Tomcat Alley, Brutal, European Racers o Akira?*
R. Conozco los juegos de que me hablas, pero hasta que no sean distribuidos oficialmente en España no hablaré de ellos. Sorry, pero me han programado así...

Juan Alberto García Nájera.
Polinya (BARCELONA)

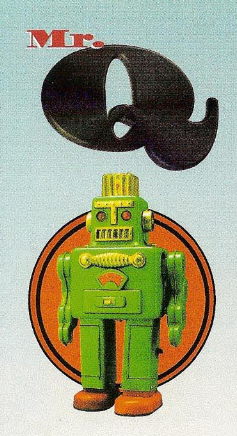
Sobre Mega 32

Cartagena 4-4-94
¡HOLA MR. Q.! tengo una MEGA-DRIVE y varias preguntas que hacerte:

P. *¿Qué sabes del nuevo adaptador de 32 bits Mega Drive? ¿Será compatible mi Mega Drive con la Saturn si me compró el adaptador y el Mega CD?*
R. Primero, olvídate de la palabra adaptador, es el Mega 32, un sistema de 32 bits. Segundo, sí, Mega Drive + Mega CD + Mega 32 = Saturn.

P. *¿Por qué hay juegos que en su versión Mega Drive son más cortos que los de la versión Super Nintendo? Comprendo que tengan más colores y más música, pero no que sean más largos y con más opciones?*
R. Yo tampoco lo comprendo.

Francisco Montés Alcaraz
Cartagena. (MURCIA)



De magos y de mangas

Hola Mr. Q, soy un adicto a tu revista

P. *¿Cuándo sale Tecmo Cup Soccer? ¿Cuánto costará?*
R. Si te refieres a la versión pera Mega Drive, salió hace un año aproximadamente. Y por cierto, era bastante castaña. Si hablas de la versión para Mega CD, no creo que salga nunca.

P. *¿Va a salir Young Merlin para Mega Drive?*
R. Por lo que le dijeron a mi "dire" cuando éste fue a visitar a los programadores de Westwood Studios a Las Vegas, no.

P.
Dime algún juego deportivo que no sea ni baloncesto ni fútbol.
R. PGA European Tour Golf, ¡una pasada!... NHL Hockey ´94, un buen juego de hockey sobre hielo... y Petanca´s Lepe Federation ´33, ¡un tiro!

P. *¿Porqué no hay juegos de animación japonesa en Mega Drive y sí en SNES, será porque en Japón triunfa la Super?*
R. Tranquilo que esto sa va a acabar. Si no, mira lo de Dragon Ball Z.

Julian Mora. Cornella del Llobregat (BARCELONA)

Futuras Mega Drive

Hola,Mr.Q,¿qué tal están tus circuitos? supongo que un poco re calentados de tantas y tantas cartas repletas de preguntas esperando ser contestadas.Bueno pasemos a las dichosas preguntas, pero antes te voy ha decir mi nombre,que se me ha olvidado.Me llamo Raúl y tengo una Master System II:

P. *¿Qué ocurre con la nueva versión que se anunciaba de la Mega Drive, la Mega Drive II?*
R. No creo que se llegue a comercializar nunca en España, sobre todo porque apenas hay diferencias entre una y otra.

P. *Quiero comprarme la consola 16 bits de Sega, pero como anunciaron esta nueva versión estuve esperando, ¿qué crees que debo hacer: esperar a que salga esta versión o comprarme la que actualmente está a la venta en el mercado español?*
R. ¡¡Cómpratela, ya!!

P. *El Segatap, ¿es compatible con la Master System II?*
R. No. Sólo vale con algunos juegos de Mega Drive.

P. *¿Cuántos bits tendrá el nuevo modelo de Game Gear?*
R. No tengo constancia de que Sega esté rediseñando la Game Gear. Y es raro porque en Sega no dan un paso sin consultármelo antes...

P. *¿Cuándo se venderá la Saturn?*
R. Como pronto, a finales del 95. Sin embargo, en este mismo número mis amigos de carne y hueso te dan la buena noticia de la aparición del Mega 32, el nuevo sistema Sega de 32 bits que convertirá tu Mega Drive casi casi en una Saturn.

P. *¿Cuántos Megas soporta la Master System II?*
R. Como máximo 8 Megas.

Raúl Caballero
San Fernando de Henares (MADRID)

Colores en Pantalla

¡Hola Mr. Q! Me llamo Gerard y tengo 14 años. Tengo una MegaDrive y algunos amigos poseedores de la Super Nintendo me han dicho algunas cosas que creo que son mentiras, escucha la primera.

P. *¿Para qué sirve el dato que dice que Mega Drive puede mostrar 64 colores simultáneos en pantalla de una paleta de 512 si luego los juegos sólo muestran unos pocos?*
R. La mayoría de los juegos para Mega Drive tienen 64 colores, e incluso algunos, más. Cuéntalos y verás.

P. *¿Qué novedades tenemos para este año 1994 en Mega Drive?*
R. Pues mire, jóven. Tenemos novedades tan interesantes como Dynamite Headdy, Feel, NBA Action, Pinkie, Itchy & Scratchy y un montón de cosas más que te van a volver loco.

Gerard Vilá Roca. Granollers. (BARCELONA)

Mortal Kombat II

Hola Mr. Q, espero que no se te fundan los chips ahora y que me contestes a este montón de preguntas:

P. *¿Es cierto que saldrá Mortal Kombat II para Mega Drive? ¿En qué fecha aproximadamente? ¿Seguirá teniendo los fatalities?*
R. Sí. En septiembre. Y vete reservando el ejemplar de TodoSega en el que publicaremos las claves para los nuevos "fatalities". ¡Je, je, je!

P. *¿Qué juegos de baloncesto me aconsejas, contando los que saldrán dentro de poco tiempo?*
R. Supongo que te habrás leído la sección Modo Versus. Pero atento al NBA Action que la propia Sega va a sacar en breve. Promete mucho.

P. *Aparte de la Saturn y la Multi Mega, ¿tiene Sega nuevas máquinas en proyecto?*
R. ¿Te parece poco con todo esto? Bueno, pues por si acaso, te diré que estés al tanto del tema de la Realidad Virtual...

Manuel Vázquez Gallego. San Fernando. (CADIZ)

La Memoria del Mega CD

Hola Mrs. Q: Soy un chico de 12 años, que tiene el mega CD y la mega Drive y tengo unas dudas:

P. *¿Cómo va a ser el Dragon Ball Z de Mega CD? ¿Cuándo salen Ranma 1/2, Mortal Kombat II y Samurai Shodown?*
R. Pues eso mismo me gustaría saber a mí Y a lo mejor incluso a quienes vayan a hacerlo, porque, que yo sepa, de Dragoin Ball Z CD, no hay todavía nada. Ranma 1/2 y Samurai Shodown no tienen fecha definitiva y se duda de su llegada a nuestro país. Mortal Kombat II... ya lo sabes.

P. *¿Para qué sirven las opciones de "Copy", "Delete", "Copy to RAM", etc del Mega CD? No está en las instrucciones.*
R. El Mega CD tiene una pequeña cantidad de memoria para salvar partidas. Estas instrucciones que me comentas son para cargar las partidas y vaciar la RAM para poder guardar otras nuevas.

P. *¿Van a bajar los precios de los cartuchos de novedades?*
R. Es más bien poco probable. Por no decir imposible.

Rubén Sánchez Benítez. (MADRID)

Consejos Varios

Hola Mr.Q me llamo Pedro y tengo una Mega-Drive.
Me gustaría que me respondieras a estas preguntas:

P. *¿Qué juego de estos me recomiendas: EA Soccer, Sensible Soccer, Pelé, Super Kick Off?*
R. Si lo que quieres es disfrutar, te aconsejo Sensible Soccer; en cambio, si lo que deseas es vivir el fútbol, EA Soccer debería ser tu elección. Pero no te pierdas de vista el World Cup USA 94.

P. *¿Qué juego de tenis me aconsejas?*
R.
Winbledom de Sega o Davis Cup de Tengen.

P. *¿Qué diferencias hay entre el Mega CD y el Mega CD II?*
R. El diseño exterior. Por dentro son son prácticamente iguales.

P. *¿Irá el chip SVP instalado dentro de las consolas Mega Drive?*
R. De momento, únicamente se puede encontrar en el de Virtua Racing. Me imagino que siempre irá en el interior de los cartuchos.

P. *¿Me podrías aconsejar sobre estos juegos: Astérix in the Secret Mision, Astérix on the Great Rescue y Road Runner?*
R Me estoy haciendo un pequeño lío y no sé si tienes una Master o una Mega Drive. Los tres son buenos juegos, pero me quedo con Road Runner.

Pedro Doctor Conejero. SEVILLA



SONIC CD

Como era lógico y tras la llegada del Mega CD, Sonic no podía quedar ajeno a esta pequeña revolución tecnológica y la respuesta de Sega fue el lanzamiento de las aventuras de su mascota en CD. Como no queremos que te quedes sin ver qué ocurre con el puerco espín azul al final de esta aventura, te ayudaremos a terminarla con una serie de pistas que aquí te presentamos.

Fase 1: PALM TREE PANIC

Zona 1

Utiliza el "rulo" para impulsarte, y los cubos invisibles para acceder a lo alto de la montaña hueca. En su interior te esperan una suculenta protección y 10 anillos.
Aunque existen varios caminos para llegar al final, el más seguro es el que atraviesa el tronco del arbol, evitando el muelle que te hará retroceder muchos metros.





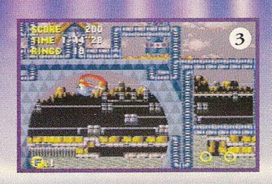
Zona 2

Muy similar a la anterior, si exceptuamos que además de las moscas, mariposas y escarabajos, nos las tendremos que ver con gusanos y pájaros.
Utiliza los muelles rojo y amarillo para ascender, y saltando sobre las mariposas recogerás numerosos items.
Tras pasar el "rulo" que desemboca en un pasadizo subterràneo, tuerce rápido a la derecha y encontrarás una vida extra y diez anillos. Desde allí el camino es muy sencillo.









Zona 3

Atibórrate de anillos, sube hasta el muelle rojo y te verás catapultado hasta una inmunidad y diez anillos. Tras ello, busca otro muelle rojo que te impulsará hacia la derecha a velocidad superSONICa, y sin más, te enfrentarás a la pesadilla de todas las pesadillas: el mismísimo Robotnik.



Fase 2: COLLISION CHAOS

Zona1

Nada màs empezar tírate por la rampa y dirige a Sonic hacia la izquierda para conseguir una protección. Continua siempre a la derecha hasta una máquina azul con un muelle rojo a sus pies. Se trata nada menos de un pasadizo secreto. Atraviésalo..., y mucho cuidado con los pinchos. A continuaciòn una zona de muelles traicioneros y finalmente un enorme pimball.







Zona 2

Ínflate a puntos, pero el tiempo corre, así que sigue hacia la derecha hasta llegar a una máquina azul, encontrarás una inmunidad y una protección.







Zona 3

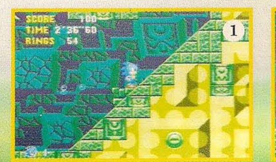
Una nueva visita al futuro, donde aparte de descubrir que Prosineski fue raptado pocos meses antes de incorporarse al Real Madrid y sustituido por un androide en fase experimental, poquito más se puede decir. Déjate caer por el pasadizo y encontrarás numerosos anillos.



Fase 3: TIDAL TEMPEST

Zona 1

Poco de que hablar. Quizá el camino acuático sea el más sencillo. Camina siempre hacia la derecha y mucho cuidado con las avispas, las pirañas y las arañas.





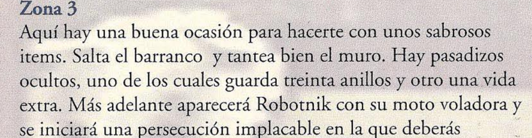






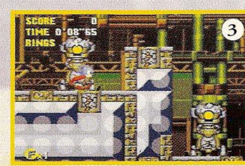
Zona 2

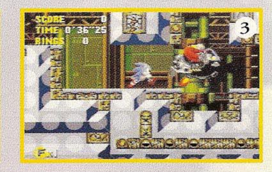
Cruza la catarata esquivando la bola de pinchos, tras ella se esconden dos cavidades secretas en cuyo interior encontrarás una inmunidad y una vida extra. Ya bajo el agua, pulsa el interruptor que abrirá el muro y verás una inmunidad y anillos. Luego retrocede hasta el muelle amarillo, sube por el corcho, y hallarás el final.



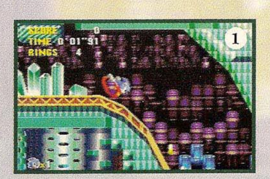
Zona 3

Aquí hay una buena ocasión para hacerte con unos sabrosos items. Salta el barranco y tantea bien el muro. Hay pasadizos ocultos, uno de los cuales guarda treinta anillos y otro una vida extra. Más adelante aparecerá Robotnik con su moto voladora y se iniciará una persecución implacable en la que deberás golpear su aeronave repetidas veces.





Fase 4: QUARTZ QUADRANT



Zona 1

Impúlsate con el muelle hasta llegar a un ítem de invulnerabilidad. Ayúdate de las cintas transportadoras, cuyo sentido puedes invertir. Caerás por un pasadizo de cristal hasta salir al exterior, donde en pleno contacto con la naturaleza deberás saltar de muelle en muelle hasta el final.

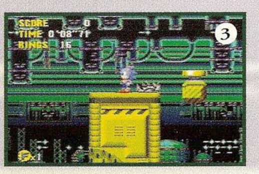


Zona 2

Déjate caer por el agujero y camina por la cinta transportadora. Un muelle invisible te catapultará hasta una útil protección.
Salta y cruza a toda velocidad el hangar yendo de muelle en muelle esquivando los peligrosos caracoles de caparazón espinoso. Cuidado con los cascotes y la terrible araña que los guarda.









Zona 3

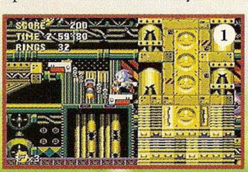
Regreso al futuro, a las máquinas mortíferas, los cables pelados y las corrientes de alto voltaje.
Utiliza el muelle del principio para conseguir 10 anillos y una vida extra.
Déjate caer y corre frenéticamente por la cinta transportadora, para encontrarte con tu archienemigo: Robotnik.

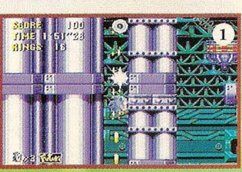


Fase 5: WACKY WORKBENCH

Zona 1

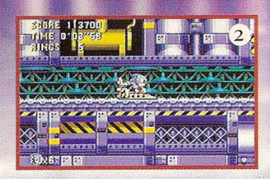
Dirígete siempre a la derecha, saltando de plataforma en plataforma. Algunas te hacen girar y otras no, pero ante todo no caigas al suelo, pues saldrás rebotado "Quién sabe dónde". Ayúdate de las ingeniosas escaleritas voladoras que con un poco de habilidad te ayudarán a sortear las dificultades.

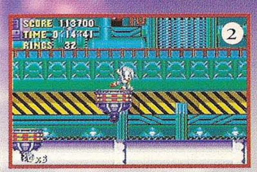


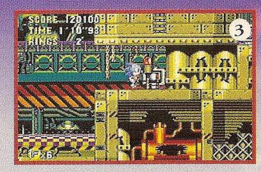


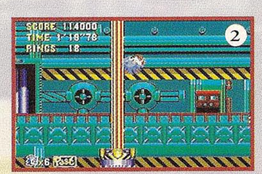
Zona 2

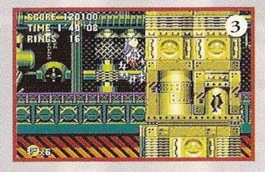
Móntate en el trenecito y te ahorrarás un largo trayecto a pie. Luego sigue ascendiendo de plataforma en plataforma hasta llegar a un muelle que te lanzará a lugar seguro. Para liberarte de la columna giratoria: da al lado contrario de donde giras y al salto. Sigue ascenciendo por las plataformas estudiando la frecuencia de los arcos voltaicos.

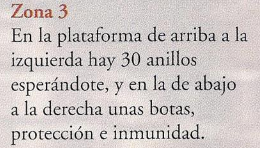












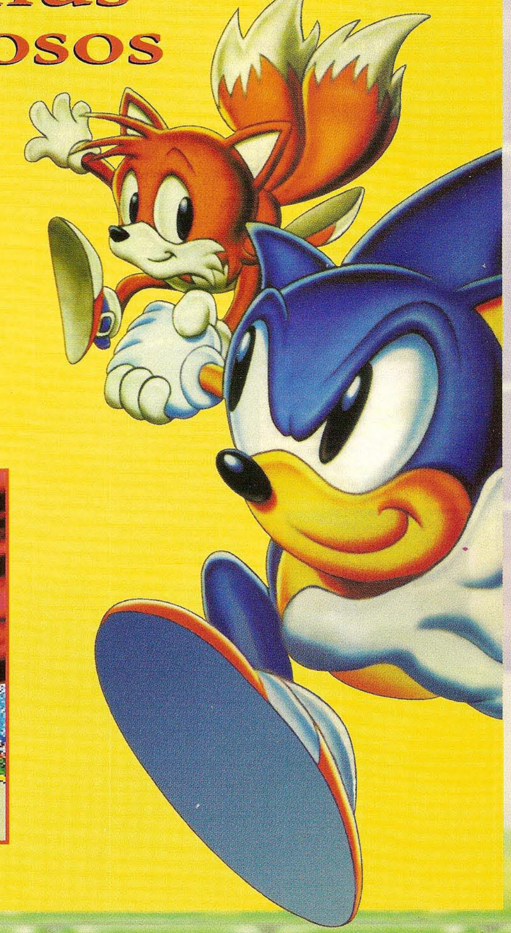
Zona 3

En la plataforma de arriba a la izquierda hay 30 anillos esperándote, y en la de abajo a la derecha unas botas, protección e inmunidad.

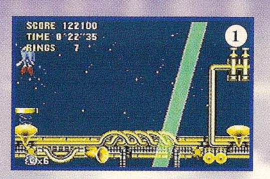
Unos Bonus muy Sabrosos

Cuando termines una fase con más de 50 anillos, verás cómo aparece ante ti un gran anillo de oro antes de su final. Si accedes a su interior, tendrás la oportunidad de gozar con una espectacular fase de bonus -esto también ocurría en el cartucho Sonic 2, solo que no era una fase de bonus tridimensionales, sino una especie de enorme pinball giratorio- que transcurre en una paradisiaca isla llena de pasillos por los que tendrás que avanzar dirigiendo a Sonic y recogiendo todos los objetos que encuentres a su paso antes de que se acabe el tiempo.





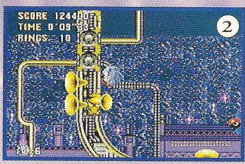
Fase 6: STARDUST SPEEDWAY



Zona 1

Cuidado con El Ojo, puesto que ess uno de los enemigos más peligrosos del juego. Dirígete hacia la derecha recogiendo la inmunidad correspondiente, y no te pongas nervioso si caes en una máquina batidora, pues puedes elegir la dirección en que quieres que te lance. Tras unas pequeñas pruebas no te será difícil encontrar el camino correcto.



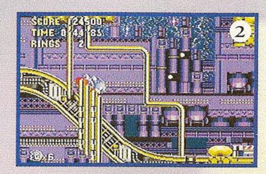


Zona 2

Igual a la anterior. Tienes que probar los diferentes carriles que aquí encontrarás: unos ocultan trampas, otros items, otros te llevarán a la salida.





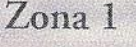




Zona 3

Cuando se presentan ante tus ojos tal cantidad de anillos, es para sospechar. Recoge la inmunidad, las botas y la vida que hay arriba a la izquierda, y prepárate, pues tu enfrentamiento con Robotnik, va a ser épico. Ya sabes cuál es la solución: dale fuerte con tu cuerpo.

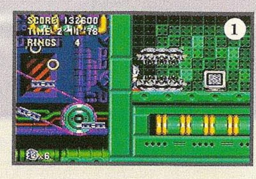
Fase 7: METALLIC MADNESS





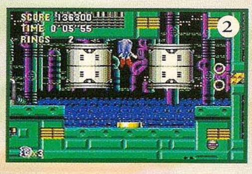
Zona 1

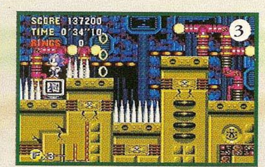
Utiliza las plataformas retráctiles para cruzar los barrancos, y evita pisar los escarabajos sierra.
Salta de torre en torre evitando los numerosos muelles que te harán retroceder. Busca tras los muros del final de fase y encontrarás inmunidad y botas.

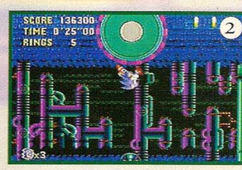


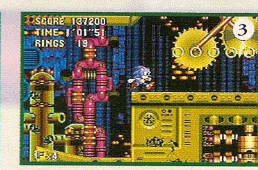
Zona 2

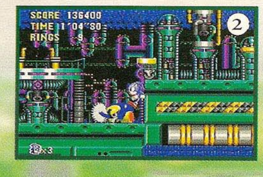
Pasa las mazas por arriba y recuerda que la rueda giratoria es adhesiva y podrás ponerte boca abajo sin peligro a caer. Hay dos protecciones burdamente escondidas.
Cuando el conducto metálico te lleve a un cruce de caminos, elige el de la derecha. Lleva el zancudo hasta la plataforma y espera a que estalle el bicho. Poco más adelante, sométete a los efectos del rayo reductor y podrás pasar por los diminutos conductos bajo la forma de un gnomo.
Luego, tras crecer de nuevo, sube por las plataformas de pinchos buscando el hueco que dejan: un error es fatal.

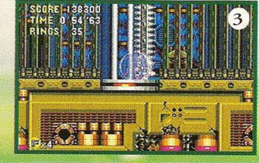


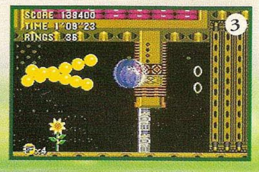












Zona 3

En la parte superior izquierda podrás encontrar una vida. Usa el muelle móvil, pero ten especial cuidado con los pinchos, ya sabes que te dejan sin anillos.
Esquiva los terribles serruchos y si lo has merecido entrarás en una habitación con tres luciérnagas, a las que deberás golpear lateralmente, dado que disparan hacia abajo.

Esos Terribles Enemigos

Enemigo 1: Robotnik
Cuando Robotnik se mueva hacia tí, espera en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Después retrocederá. Ve tras él, una vez se detenga, atízale bien fuerte.



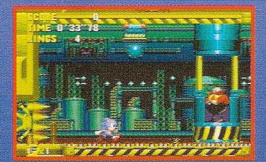
Enemigo 2 :En el pinball
Antes de derrotar a Robotnik debes sortear el pinball. Busca los items que se esconden en las troneras y después acaba con él, sin piedad de ninguna clase.



Enemigo 3: En submarino
Primero tendrás que destruir las pompas: respiralas y evita los rayos que te lanzará el submarino. Una vez destruidas, el villano huirá rápidamente.



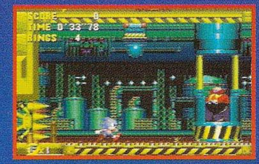
Enemigo 4: Erosionando
Esquiva las bombas de fragmentación situándote a la izquierda de la pantalla, salta hacia Robotnik cuando vaya a caer sobre ti, hasta erosionar totalmente su cabina.



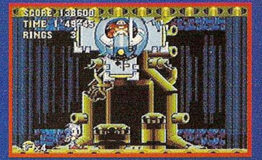
Enemigo 5: Estalactitas
Los pinchos pequeños no matan, pero esquiva los grandes, y súbete luego en ellos para evitar las corrientes eléctricas. Luego salta de piedra en piedra hasta acceder al nivel superior, y así tres veces.

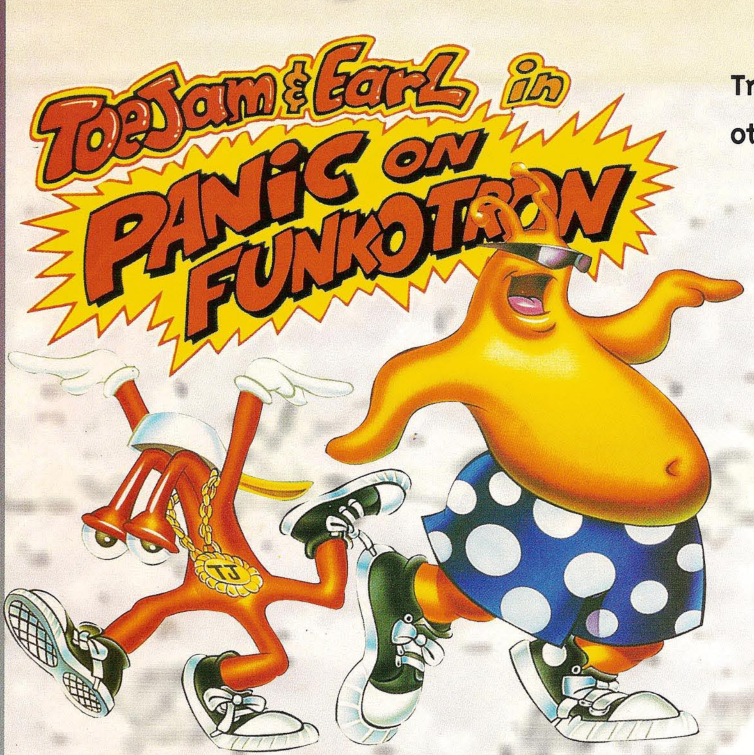


Enemigo 6: RoboSonic
Deberemos vencer a una versión robotizada de Sonic en una alocada carrera. Cuídate de los pinchos, y recuerda que si te quedas muy atrás Robotnik te destruirá con un laser. La recompensa: una hermosa muchacha.



Enemigo Final
Puede que haya maneras más limpias y sencillas de vencer definitivamente a Robotnik, pero esta es la más rápida. Nuestro sistema se basa en llegar al final con el mayor número de anillos posible. Cuando la nave de Robotnik descienda, golpéala en las placas laterales hasta destruirlas. Esta acción tambien es nociva para tí, y al golpear perderás todos tus anillos; recoge todos los que puedas rápidamente y repite la acción hasta vencer al villano.
Recuerda que si te quedases sin anillos tu muerte estaría asegurada..., y aun con ellos tu futuro está bastante negro.





Tras el paréntesis de un mes otorgado a nuestros amigos para descansar de su árdua y trabajosa tarea, aquí los tenemos listos para terminar su labor de expulsión de los molestos terrícolas. Esperamos que consigáis acabar el juego y que mientras tanto os lo paséis tan bien como nos lo hemos pasado nosotros con esta alocada pareja.

Fase 10


10.1

Habla con el habitante de la casa. Te dará útiles consejos para el desarrollo de la fase. Busca en el primer arbusto: te mostrará un pulsador con el que


10.2

saldrá una pompa que te conducirá a numerosos regalos. En este caso los terrícolas están escondidos entre los arbustos y en las copas de los árboles.


10.3

Abundan los fantasmas y las trampas en el suelo, y la mayor parte de los enemigos están repetidos. El resto, sin demasiadas complicaciones.


11







Fase 11

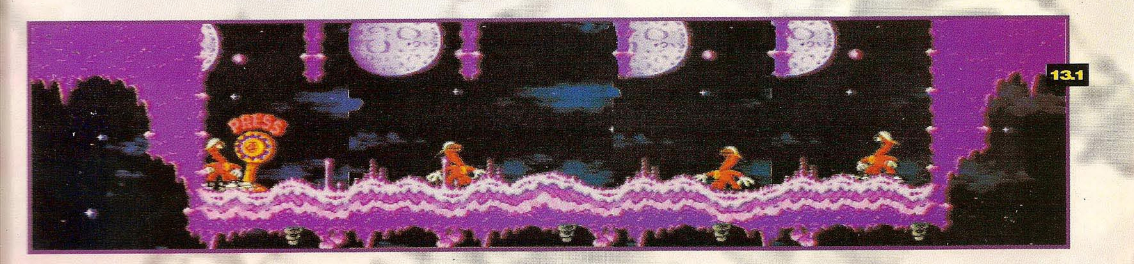
Tu primera misión será encontrar el abanico de Lamont. Su paradero solo lo conoce Bllona, la cual anda un poco apenada por asuntos del corazón, así que deberás tener palabras de consuelo hacia ella antes de hacerla hablar.
Aprieta el pulsador junto al turista. Entrarás en un curioso concurso de rapidez y reflejos en el que gracias a tus poderes funk podrás conseguir numerosos premios.
Cuando te arrojes al segundo lago aparecerá el acceso a la zona especial. Sal rápido e introdúcete en ella: abundan los regalos.
Las luchas sobre el hielo son complicadas. Hazte frente en un extremo y distribuye jarras a tu alrededor. Las pompas te ayudarán a llegar muy alto y recoger items.
Finalmente, llegarás a un laberinto de puertas tras las que se esconde la flor y nata de tus enemigos. La combinación correcta para llegar al final es: izquierda, derecha, izquierda, izquierda.

Fase 12



Nos encontramos en un psicodélico paisaje Daliliano de formas volubles e inciertos colores. Déjate caer por el primer precipicio y te enfrentarás a tus enemigos más encarnizados. La combinación turista-bruja puede resultarte mortal, así que sepáralos. Busca puntos de referencia para saber dónde has estado anteriormente. Abundan los riscos elevados que sólo podrás pasar saltando. Levanda se encuentra en una cueva secreta y sabe dónde encontrar otro de los objetos favoritos de Lamont. Habla con Flarney y sabrás cómo llegar a ella.





Fase 13


13.2

Escenario lunar y desolado donde la negra atmósfera contrasta con los vivos colores de la vegetación. Notarás una gran profusión de pompas: serán los taxis que te ayudarán a ir de un lado a otro. Tendrás que tomarlas todas si quieres encontrar a los terrícolas.

Otis te dirá dónde encontrar la mascota de Lamont.
Cuando llegues a la explanada repleta de fantasmas, o bien vas de pompa en pompa lanzando jarras o usas el botón de pánico y te los ventilas a todos en un periquete. Atento a las trampas en el suelo.

Fase 14

Busca en los matorrales del principio si quieres reponer tu energía.
Sigue las flechas para contemplar una tierna escena entre la gorda y su caniche. Tambien andan por ahí vacas, fantasmas y espectros.
Shoot tiene un mensaje importante. Escúchale con suma atención.
Una vez más es imprescindible saber manejarse en las camas elásticas de chicle.
Ten en cuenta que a veces nuestras jarras pueden atravesar las paredes. Eso puede ser útil para capturar al hombre de la caja sin peligro.
Bajo el mar encontrarás los items necesarios para terminar con éxito esta misión.
Normalmente las filas de árboles en esta fase están alternativamente cargadas con regalos y objetos dañinos de manera alternativa.
Antes de finalizar la fase echa una moneda en el contador y podrás hincharte a comer.


14.2


14.1


14.3

Fase 15

EL pozo que atraviesa la pantalla por el centro no tiene fondo. Esto significa que te puedes dejar caer sin miedo, sabiendo que tarde o temprano volverás al punto de partida. Introdúcete por donde indica la flecha funk: te espera entonces un complicado desafío contra todo el elenco de terrícolas. Si todavía tienes alguna máquina funk... úsala.
Y de nuevo al principio , después de rebuscar en los arbustos, sigue las indicaciones de las flechas y echa una moneda en el contador, podrás participar en el concurso de rap junto a Peabo. Ello te permitirá conseguir poderes funk.


15.1


15.2


15.3

Fase 16


16.1


16.2

Un lugar donde nada es lo que parece, las realidades se solapan y lo incierto es dogma y lo confuso la ley. Tras cada puerta, te espera una dimensión diferente y paralela con nuevos peligros que derrotar. Apenas se pueden destacar novedades, aparte de recordar que este es el desafío final, y los enemigos están repetidos y algunos hasta triplicados. Mira en los árboles para recoger items (abundan), y utiliza con frecuencia tu detector funk, pues los enemigos se esconden en los lugares más inverosímiles. La lucha continuará en el interior de las montañas y puede que hasta bajo el agua no descanses.


16.3

Fase 17


17.1



17.2


17.3

Llegamos al final, pero no todos los enemigos está a buen recaudo. El pasillo de girasoles está habitado por siete brujas casposas que no pueden causarnos el menor daño pero sus polvos de la risa son bastante desagradables y molestos.
Luego tendremos ocasión de conocer a Lamont en persona. Una de las características del juego es que el final varía según el número de objetos de Lamont que hayamos recuperado. Si han sido muchos Lamont nos lo agradecerá efusivamente y nos invitará a una fiesta en la que olvidar la terrible pesadilla que ha sido devolver los malditos terrícolas a su planeta.

¡¡MALDITOS TERRÍCOLAS!!

LOS TURISTAS

Tápate los ojos presionando "D" para que no te deslumbren con sus insoportables y brillantes flashes. Ella caerá con cuatro tarros y él, por eso de ser más pesado y grande, con seis.



HOMBRE DESNUDO

¡Oh cielos, qué horror: un exhibicionista sin más ropa que una caja!. Pon tarros a sus pies o espera a que se descubra para golpearle. Siete tarros acabarán con todo su teatro.



EL HADA LOCA

No te asustes cuando veas como aparece ante ti: lanzará unos polvos que sólo te provocarán alguna que otra carcajada, pero son molestos. Para acabar con esta impertinente y pesada aprendiz de hada nada mejor que echar mano del arsenal de tarros y lanzarle cuatro hacia arriba.

EL PATO

Complicado enemigo este que se te viene encima. Tendrás que echar mano de los supertarros para conseguir un sabroso pato en conserva. Ocho tarros serán suficientes.



LOS HOMBRES BOOGIE

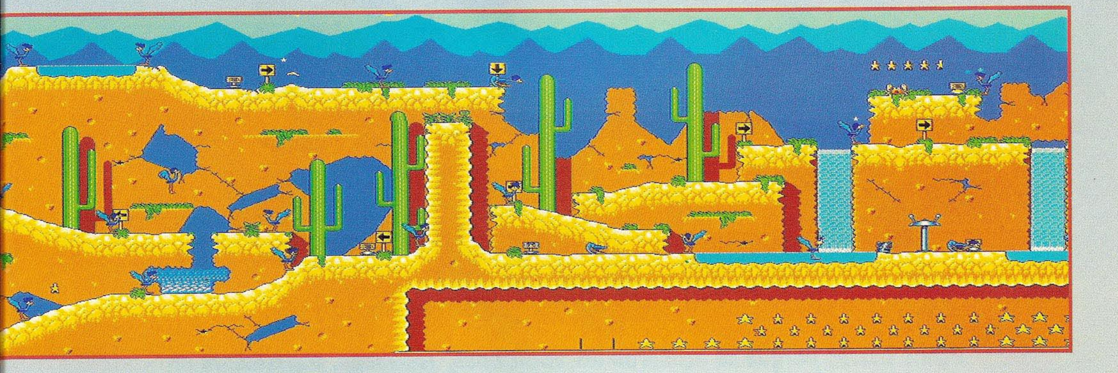
Estos horripilantes seres van a obligarte a utilizar la exploración funk. Cuando intuyas que alguno anda merodeando lanza tarros contínuamente. Con cuatro irá servido.





Desert Speedtrap

Desert Speedtrap es una magnífica recreación de las legendarias aventuras del correcaminos en su eterna huida del hambriento coyote . La aventura transcurre por trece apasionantes fases en que tu objetivo será llegar a la salida antes de que el coyote te alcance o, cosa mucho más difícil, antes de que tu marcador de tiempo llegue a cero. Por ello debes tener en cuenta a la hora de enfrentar cada fase, que el tiempo es el bien más preciado y limitado, y que o bien recorres el circuito a toda velocidad, algo complicado, o bien te ocupas de recoger todas las estrellas que



puedas. Cada una que recolectes incrementará en un segundo tu marcador de tiempo. Así que no te importe desviarte del camino si con ello logras recolectar un buen puñado de ellas, pues el tiempo en este juego es tu mayor enemigo.

Aparte de ello, entre los mayores peligros que te aguardan cabe destacar:

-**Gotas de ácido**: Se filtran desde las estalactitas y hacen disminuir tu contador de energía. Cuatro impactos y un correcaminos menos.

-**Plantas carnívoras**: Sólo son peligrosas cuando tienen la boca abierta, cosa que hacen de manera intermitente, así que tenlo en cuenta a la hora de medir tus saltos.

-**Buitres**: Salta para esquivarlos; si caes sobre ellos, puede que te recompensen con un item.

-**Cangrejos**: Destrúyelos saltando sobre ellos. Tambien liberan items.

-**Extraterreste**: Cerca de él siempre podrás hallar un utilísimo teletransportador.

-**Balas de heno, agua y arenas movedizas**: No dañan, pero al cruzarse con ellas frenarán al sufrido correcaminos: su velocidad de reacción ante el peligro será mayor.

Es difícil librarse del coyote, pero más difícil aún es terminar este juego tan fantástico. He aquí una pequeña ayuda.

-**Autobuses**: El truco para evitarlos está en calcular el salto de manera que caigas sobre la capota, que incluso puede ayudarte a la hora de alcanzar plataformas superiores.

-**El Coyote**: Es el enemigo final en cada fase. Cuando te acerques a la salida, aparecerá montado en alguno de sus curiosos inventos marca ACME, e intentará golpearte para que no llegues con vida. Si te golpea mientras estás saltando, aparte de restarte vida te hará caer, así que procura esquivarlo antes de cambiar de plataforma. Si finalmente concluyes la fase con éxito, tendrás el placer de asistir a una divertidísima escena cuyo protagonista es el fracasado coyote.

También, como no, hay una serie de objetos e items que son casi imprescindibles si quieres concluir con éxito esta aventura:

-**Estrellas**: Añaden un segundo a tu marcador de tiempo, son básicas.

-**De tiempo extra**: 500 puntos y 30 segundos para tu marcador de tiempo.

-**De invencibilidad**: Serás invulnerable durante 10 segundos.

-**De aumento de velocidad**: Serás invulnerable y para colmo corres a la velocidad del rayo.

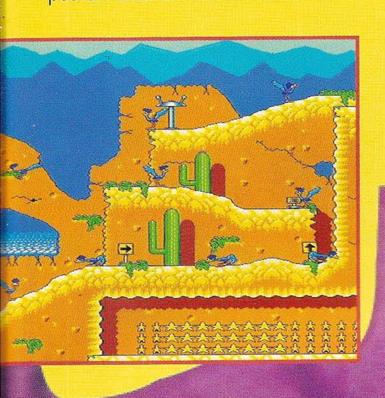
-**Multiplicador de puntos**: hará que tu puntuación al final de la etapa se multiplique por diez.

-**Resortes**: Algunas plataformas están demasiado altas para el pobre correcaminos. Ayúdate con ellos.

-**Teletransportador**: Colócate bajo su cúpula y te verás trasladado a una fase especial repleta de estrellas para conseguir más tiempo.

-**Pulsadores**: Parecen grandes setas. Pégales un picotazo y se activará una plataforma móvil que te conducirá a lugares de otro modo inaccesibles.

-**Semillas**: Pégalas un picotazo y se incrementará tu energía y tu marcador de puntos.





Graffiti

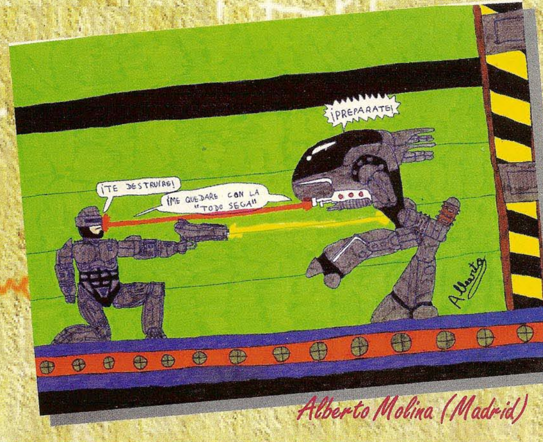
No estéis tristes porque se acabaron las vacaciones, TodoSega, especialista en devolver la sonrisa, desea haceros felices, por eso, tenemos una camiseta para cada uno de los dibujos publicados, y una mochila para el mejor del mes. Venga, animaros, esperamos esas cartas con vuestras obras de arte en:

Hobby Press S.A. TODOSEGA.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.





Bienve Castaño (Sevilla)



Alberto Molina (Madrid)



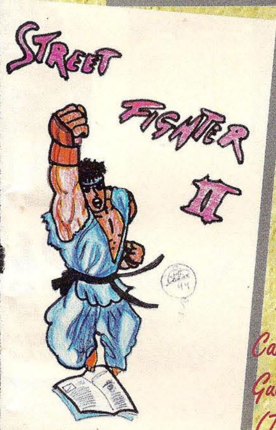
Denise De Vynck (Torremolinos)



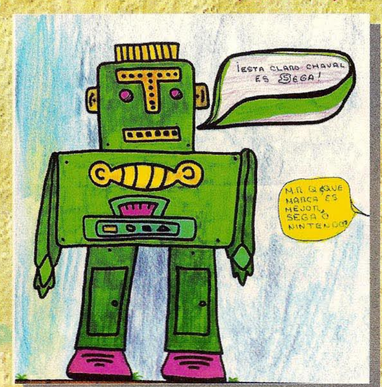
Alejandro Molina (Madrid)



Adrián Gómez (La Coruña)



Eugenio Oncala (Cádiz)



Carlos Guanche (Tenerife)



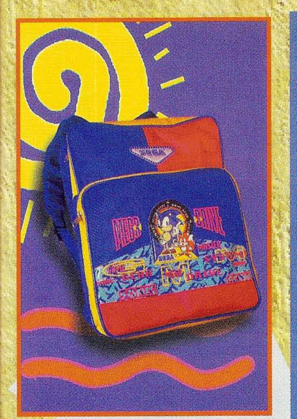
Cristina Orenes (Alicante)

Sergio Romero Sierra

Sergio Romero (Madrid)



Alberto Guanche (Tenerife)



Genial este Sonic Baby, ¿será la base para una nueva serie de aventuras de nuestro puerco espín favorito?¿Veremos un "El secuestro de Sonic Baby: Papa al rescate"? Mientrás Sega decide qué hace con su mascota, Marcos Puente se lleva una estupenda mochila, ¡qué la disfrutes con alegría!



Marcos Puente (Pontevedra)

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!

ESTE TIO SE HA EQUIVOCADO DE JUEGO

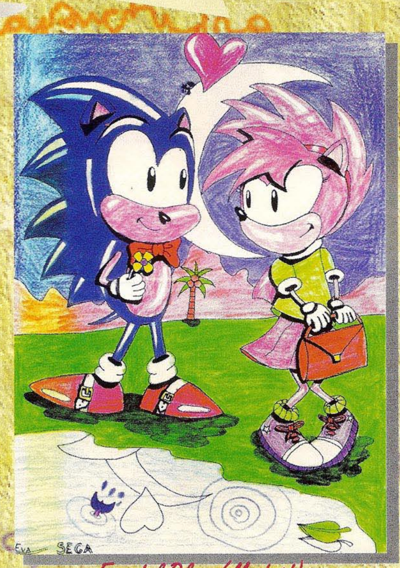
J.A. Palenzuela (Zaragoza)



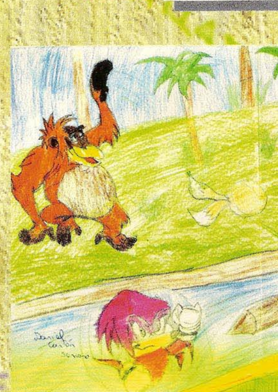
José María Oncala (Cádiz)



David Jimenez (Madrid)

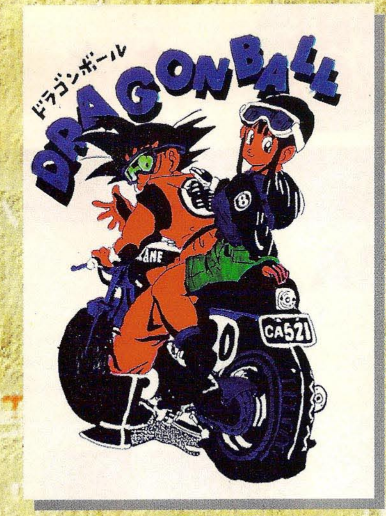


Eva del Olmo (Madrid)



Daniel Canton





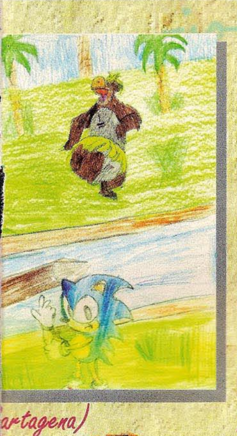
Joan Tolás (Barcelona)



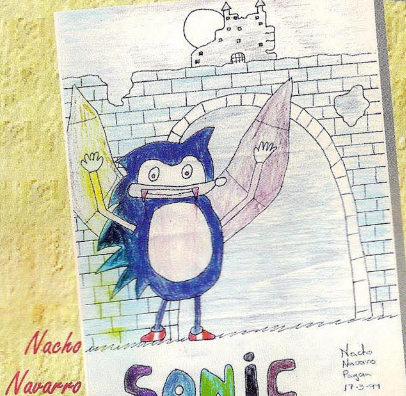
Francis Sheehan (Barcelona)



José Antonio Gómez (Málaga)



artagena)



Nacho Navarro (Alicante)

¡Bonita eh! Si te gusta nuestra camiseta, ya sabes lo que tienes que hacer. Si publicamos tu dibujo, ¡te has llevado una camiseta! Además, con los calores que tenemos ahora, no viene nada mal ir fresquito y, si es posible, bien acompañado. ¡Vamos! Estas páginas están esperando ese dibujo que te da vergüenza enviar.



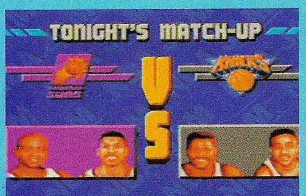


MEGA

NBA JAM

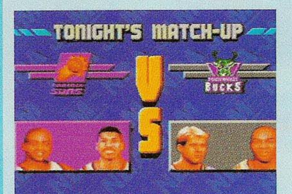
Es la fiebre del baloncesto. NBA JAM es el espectáculo de la canasta comprimido en un cartucho. Pero si además le añadimos todos estos trucos, será difícil que podáis despegaros de vuestro pad en mucho tiempo. Prestad mucha atención porque todo lo que aquí os proponemos es muy interesante.





Para contar con una defensa extra fuerte, esperad a que aparezca la pantalla de "Tonight's Match Up" y presionar A, B, o C cuatro veces y posteriormente mantened pulsados los tres botones, A, B y C hasta que comience el juego. En el casillero de vuestro jugador estarán las palabras "Power Up Defense".

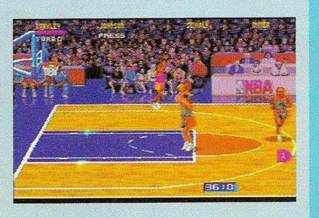


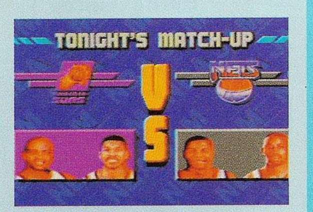


Si no os parece suficiente con los super mates y queréis ver unas canastas realmente increíbles realizad la siguiente operación: en la pantalla de "Tonight's Macht Up" presionar A, B o C (cualquiera de los tres vale) cinco veces y despues mantened pulsados A, B y C (a la vez) hasta que el juego comience. Las palabras "Power up Turbo" apareceran en el casillero de vuestro jugador y podréis realizar mates estratosféricos.

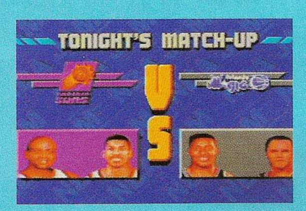
Uno de los truco más curiosos consiste en conseguir que aparezca una pequeña ventana cada vez que se va a efectuar un lanzamiento a canasta, en la cual se ofrece el porcentaje de posibilidades que tiene ese balón de ser punto.

Para ello hay que presionar A, B, o C una sola vez en la pantalla de "Tonight's Match Up" y después mantened pulsados B y C hasta que el juego comience.





También hay una forma de aumentar la velocidad del juego. Una vez más, en la pantalla de "Tonight's Match Up" pulsad cualquier botón (A, B, o C) trece veces y luego sujetad B y C hasta que comience el juego. El truco habrá funcionado si aparece la palabra "juice" antes de comenzar el partido.



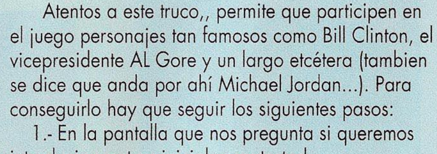




DRIVE

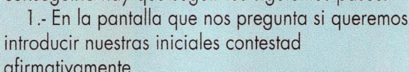
NBA JAM





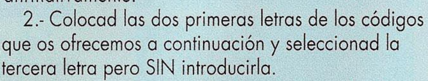
Atentos a este truco,, permite que participen en el juego personajes tan famosos como Bill Clinton, el vicepresidente AL Gore y un largo etcétera (tambien se dice que anda por ahí Michael Jordan...). Para conseguirlo hay que seguir los siguientes pasos:

1.- En la pantalla que nos pregunta si queremos introducir nuestras iniciales contestad afirmativamente.



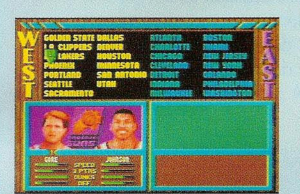
2.- Colocad las dos primeras letras de los códigos que os ofrecemos a continuación y seleccionad la tercera letra pero SIN introducirla.

3.- Presionad Start y el botón correspondiente para cada personaje simultáneamente.



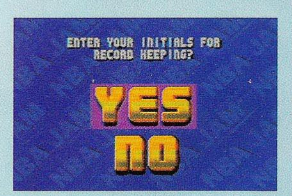
Esta es una pequeña muestra de algunos personajes con los que podéis participar:

Personajes	Códigos	Botón.
BILL CLINTON	**A R K**	**A.**
AL GORE	**N E T**	**B.**
TURNELL	**M J T**	**A.**
RIVEIT	**R J R**	**B.**
DIVITA	**S A L**	**C.**
AIR	**D O G**	**A.**
CHOW	**C A R**	**C.**









GODS

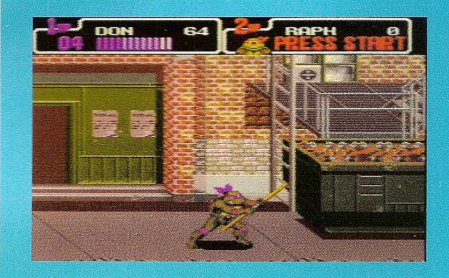
Sí, ya sabemos que los dioses son capaces de todo. Pero nunca viene de más una ayudita terrenal, aunque ésta sea en forma de password para su correspondiente introducción:



Fase 2: NASHWAN
Fase 4: FOXX
Fase 3: COYOTE

T. M. N. T.

Por mucha pizza que coman y muchas artes marciales que práctiquen, las tortugas se han visto obligadas a consultar esta revista para pasar de nivel. Nosotros les dijimos lo siguiente: esperad a que aparezca el logo de Konami y presionad C, B, B, A, A, A, B y C, y cuando aparezca la pantalla de presentación pulsad A, B, B, C, C, C, B y A.





GAME GEAR

ROBOTNIK'S MEAN MACHINE

Muy divertido este juego, aunque quizá un poco complicado, sobre todo para los principiantes. Yo que vosotros me apuntaba estos passwords, a ver si me animaba:



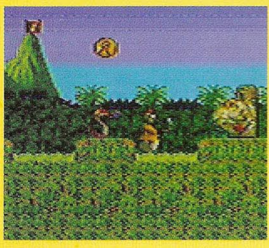


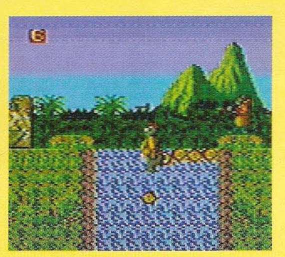
NIVEL 2: NEGRO, AZUL, ROJO, ESTRELLA.
NIVEL 3: AMARILLO, AZUL, ROSA, AZUL.
NIVEL 4: ROJO, ROSA, NEGRO, VERDE.
NIVEL 5: AZUL, NEGRO, NEGRO, ESTRELLA.
NIVEL 6: ESTRELLA, ROSA, NEGRO, AMARILLO.
NIVEL 7: AZUL, ROJO, NEGRO, ESTRELLA.

TALE SPIN

Si ya han puesto a prueba durante mucho tiempo vuestra paciencia y no hay forma de que os acabéis el juego, vamos a ver si esto os ayuda. Durante las fases del aeroplano, pausad el juego, y entonces rotad el pad en el sentido de las agujas del reloj hasta que oigáis el sonido de un timbre. Despausad el juego, y a partir de ese momento tendréis energía infinita. Vamos, que si no os lo acabáis así...



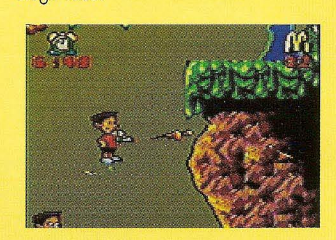




GLOBAL GLADIATORS



Todo lo que se haga en ayuda de la Naturaleza es poco. Por tanto, no estaría de más ayudar a estos dos paladines de esta causa a pasar de fase. En la pantalla de opciones, elegid la segunda empezando por arriba. En ese momento realizad la siguiente combinación: izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha, izquierda, derecha. A partir de ahora ya podéis elegir fase.



SUPERMAN

Ni siquiera el hombre de acero es infalible, si queréis echarle una mano, primero realizad una buena partida para que podáis inscribir vuestro nombre en la tabla de records. En ese momento, introducid las letras ZAQ. Después, comenzad una nueva partida y mantened pulsados los botones 1 y 2 durante unos segundos cada vez que quaráis saltar de nivel.

MASTER SYSTEM

ASTERIX AND THE SECRET MISION



Ya sabéis que estos galos sin la poción mágica son un auténtico desastre, y la verdad es que sin ella lo van a tener bastante difícil para conseguir sus propósitos. Os aconsejo que toméis nota de estos dos códigos de Action Replay para que todo os sea mucho más sencillo:
00C08B01 - 00C09F50.



COOL SPOT

La pastilla más marchosa de todos los tiempos ya ha encontrado una forma de librarse de todos sus enemigos con mucha facilidad. En la pantalla de opciones, moved la flecha hasta el parametro de música, pero NO lo seleccionéis. Usando el pad realizad la siguiente combinación: izquierda, izquierda, izquierda, derecha, derecha, derecha. izquierda, derecha, izquierda, derecha. Ahora tenéis la posibilidad de elegir vidas extras y escudos.

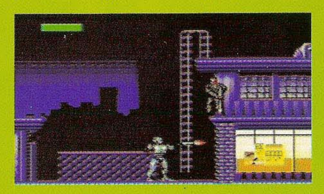




ROBOCOP VS TERMINATOR



En una lucha sin cuartel entre los dos hombres-maquina más poderosos de la tierra, es difícil dilucidar un vencedor. Para que la batalla se decante del lado de Robocop (es decir, el bueno) probad este truco. Pausad el juego en medio de una partida y presionar: arriba y 1, arriba y 2, arriba y 2, arriba y 1, abajo y 2, abajo y 1, abajo y 1, abajo y 2. A partir de entonces podréis elegir el arma que queráis.

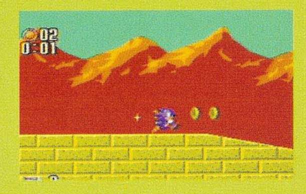


SONIC THE HEDGEHOG

Aún quedan trucos por descubrir para este cartucho. Sonic tambien puede realizar movimientos curiosos gracias a estos dos códigos de Action Replay:

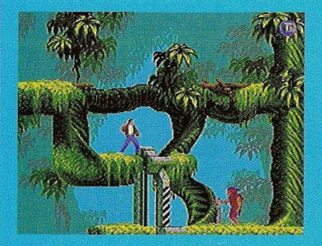
00D50213- Para planear desde el principio.
00D52876- Sonic corre sobre sus manos.





MEGA DRIVE

FLASHBACK

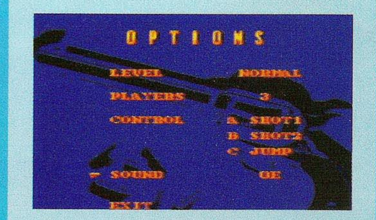


Flashback es un juego repleto de sorpresas, por tanto no es de extrañar que siempre haya sitio para una más. Si queréis comprobarlo con vuestros propios ojos introducid la palabra "PIXEL" en el cuadro de códigos y esperad acontecimientos.

SUNSET RIDERS



Cuanto hubieran dado los jinetes del salvaje Oeste por tener 100 vidas..., pues nosotros vamos a conseguir que los Sunset Riders consigan 100 continues. Para ello entrad en la pantalla de opciones y en el apartado de sonido colocad OE. Despues presionad start y selecciondr a vuestro jugador pulsando el botón A. Cuando el protagonista sonría, presionad A, B, y C simultáneamente y no los soltéis hasta que comience el juego y funcionará este truco.



MICROMACHINES

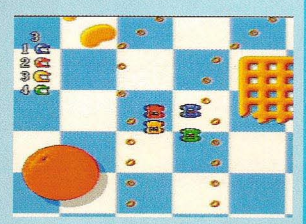
Aunque parezca imposible, hemos encontrado tres trucos que pueden hacer este juego aún más divertido:

- Para ir más rápido: pausad el juego y presionad abajo, A, B, izquierda, derecha, C y Start.

-Para aumentar la dificultad: pausad el juego y pulsad izquierda, derecha, izquierda, drecha, arriba, abajo. start y abajo.

-Para aumentar la aceleración: Pausad el juego y presionad A, arriba, B, abajo, C, izquierda, start, y derecha.





TECHNOCLASH

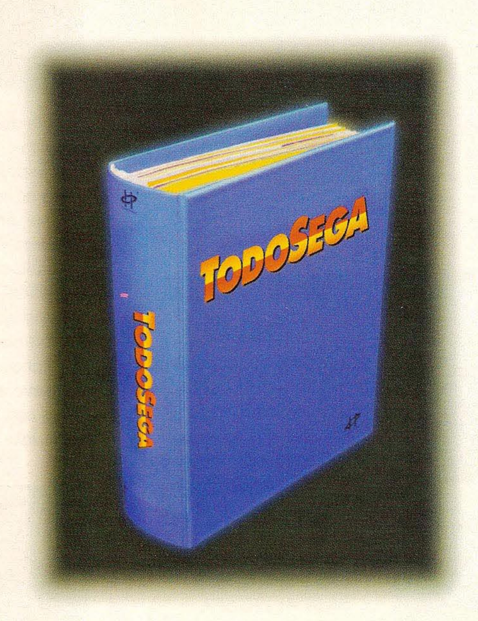


Sí, ya lo sabemos, un juego muy bonito, muy divertido, que tiene de todo, pero no hay quien pase de nivel ¿no? Pues bien, para que no se diga, ahí van esos passwords.

FASE 1: 8PXOBFAL
FASE 2: PP5PPPP5
FASE 3: EP5PF5PR
FASE 4: CPPPPP0R.



¡Marchando unas Tapas!



Ahora que le has cogido el gusto a **TODOSEGA** te proponemos un **plato fuerte**.

Hazte con estas tapas y podrás *conservar* la revista más *exquisita* de SEGA.

Si te apetece la idea, no pierdas tiempo y pídelas en el teléfono (91) 654 84 19,

de 9h. a 14,30h. y de 16h. a 18,30h. ¡Ah, y sólo cuestan **950** pesetas!

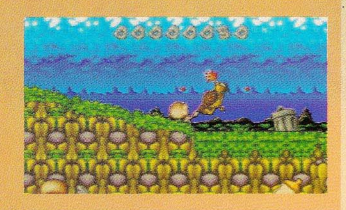




MEGA CD

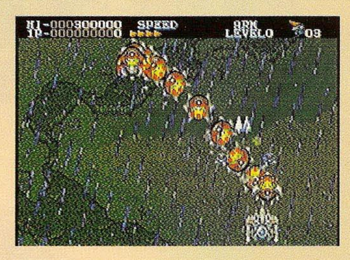
CHUCK ROCK 2 SON OF CHUCK

De tal palo, tal astilla. Está claro que el hijo de Chuck no tiene muchas más luces que su padre. Para ayudarle a pasar de nivel, pausad el juego una vez hayáis comenzado. Entonces realizar esta combinación: B, A, derecha, C, A, B, A, izquierda. Despausad el juego y volved a pausarlo otra vez. Presionad el botón A y utilizad el pad hacia una determinada dirección, dependiendo de si queréis avanzar o retroceder de fase.

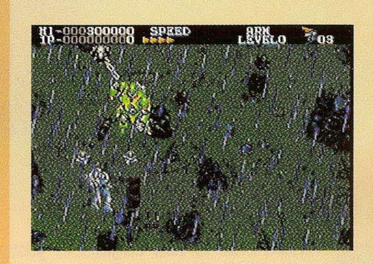




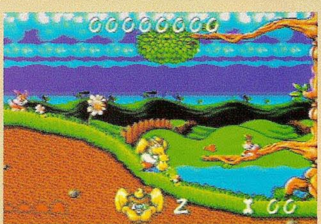
ROBO ALESTE



Sin duda estamos ante uno de los matamarcianos más dificiles para Mega CD. Si despues de una cuantas partidas estáis hasta el gorro de que os destrocen la nave, entrad en la pantalla de opciones y en el apartado de sonido elegid la clave 3A. Después escoged el nivel HARD, y en el número CD-DA colocad el número de fase al que queráis pasar. Ahora presionad B y Start simultáneamente y cuando aparezcáis de nuevo en la pantalla de presentación, veréis con sorpresa que ahora es posible elegir fase.



WONDER DOG



Aunque sea el perro más maravilloso del mundo y posea una inteligencia y fuerza descomunales, no le vendrán mal estos passwords a nuestro querido amigo Wonder Dog:

FASE 2: MYSTIC.
FASE 3: ANKLES.
FASE 4: LEDZEP.
FASE 5: REEVES.
FASE 6: PIXIES.
FASE 7: WOOPIE.

GROUND ZERO TEXAS

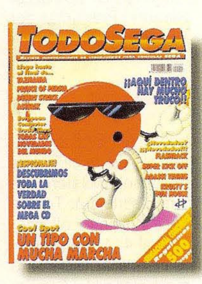
Este juego (o quizá habría que decir "película") está repleto de sorpresas. Y para más inri, los programadores han introducido una escena secreta hasta la cual podéis llegar de la siguiente forma: perded voluntariamente una partida y cuando los títulos de crédito comiencen a aparecer, presionad los botones A, B y C en un rápido movimiento y después pulsad Start.

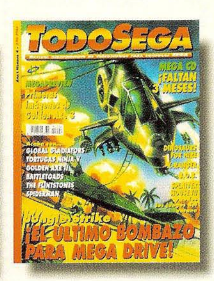


Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados

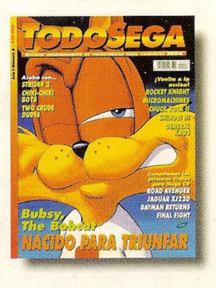


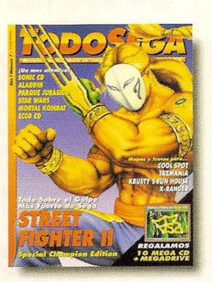


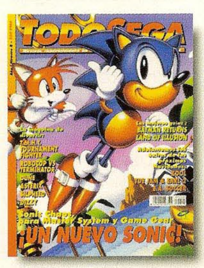








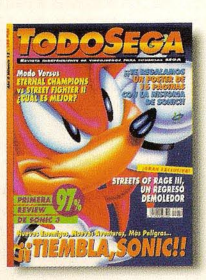


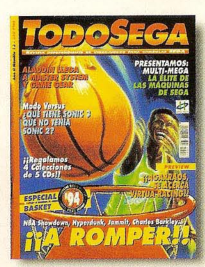












Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita.

Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te losenviaremos por correopara que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.



SEGUNDAMANO

INTERCAMBIO «Street Fighter II» de Mega Drive por dos de estos juegos: «Ranger X», «Sonic Pinball», «Gunstar Héroes», «Cool Spot», «Dune» y «Castlevania IV». También cambio otros. Preguntar por Valentín. TF: 985-324647.

CAMBIO «Fatal Fury» por los siguientes juegos: «Sonic 2» y «World of Illusion» de Mega Drive ó «Sensible Soccer» y «Wonder Boy III», con caja e instrucciones. Si tienes algún juego de éstos, llama para ver que cambios podemos hacer. Preguntar por Jose Luis. TF: 983-233521.

HOLA me gustaría muchísimo poder cambiar el «Street Fighter II» por el juego «Jurassic Park CD». Por favor, en buenas condiciones. Preguntar por Bene. TF: 96-5517245.

VARIOS

VENDO O CAMBIO Atari 2600 por «Sonic Chaos», precio a convenir. Precio real 12.000 pesetas. Llamar de 4:30 a 5:30. Preguntar por Miguel. TF: 918-260209.

VENDO para la Master System: «Mortal Kombat» (5.000 pesetas), «Shinobi» (2.000 pesetas), «Super Mónaco GP II» (3.500 pesetas). También cambio. TF: 96-3577914 ó 964-208871. Los fines de semana. Preguntar por Ramiro.

DESEO CAMBIAR el 6 con uno de Game Gear, en muy buen estado, con los juegos: «Out Run», «Alien Syndrome», «Woody Pop», «Columns», «Pengo» y «Aerial Assault», por los siguientes juegos: «Aladdin», «Donald 2», «Shinobi 2», «Asterix», «Sonic Chaos», «Jungle Book» y «Correcaminos», que estén en buen estado ó vendo por un precio negociante. Preguntar por Samit. TF: 928-271609.

VENDO O CAMBIO Nasa + cartucho de 400 juegos + «Shadow Warriors 2» + dos mandos, por 5.000 pesetas ó cambio por juegos de Mega Drive. Preguntar por Epi. TF: 96-1781173.

CAMBIO buenos juegos de Mega Drive. También vendo juegos de Game Boy y pad simple para la Mega. Sólo Madrid. Llama en horas de comida. Preguntar por Diego. TF: 91-4452760.

VENDO los juegos de Mega Drive: «Arch Rivals», «Golden Axe», «Fatal Fury» ó cambio por «Super Kick Off», «Sensible Soccer», «Rocket Knight». Llamar al TF: 955-707347. Preguntar por Juan Carlos.

VENDO O CAMBIO consola Master System 2, con dos mandos y pistola con 5 juegos. Entre ellos: «Sonic 2», «Teddy Boy» y «Alex Kid» en memoria. Vendo por 20.000 pesetas y la cambio por Mega Drive con ó sin juegos. Preguntar por Javier.TF: 91-7055472.

VENDO consola Master System con 14 juegos, dos mandos, Rapid Fire y adaptador de Spectrum por 25.000 pesetas ó cambio por varios juegos de Mega Drive ó por Mega CD. Preguntar por Jose Antonio. TF: 956-221822.

CAMBIO O VENDO los juegos de Mega Drive: «Spiderman» y «Quackshot», por 2.000 pesetas cada uno ó cambio por «Toki» ó «Mickey y Donald». Preguntar por Carlos. TF: 952-474118.

VENDO los juegos de Game Boy: «Super Hunchback» y «Super Mario Land» por 7.500 pesetas ó los cambio por «Tiny Toons» ó «Sunset Riders». Preguntar por Javi. TF: 96-3656218.

CLUBS

HOLA AMIGAS si queréis ser de un club para la consola Master System, escribid a: Teresa Lage Pimentel, c/Masaya, 1 pº 4. 15406 -Ferrol- (La Coruña). Sólo para residentes en La Coruña.

"PARAMETER'S CLUB" el único club para todos los usuarios del cartucho Action Replay para Mega Drive y Super Nintendo. Llámame para intercambiar códigos. Preguntar por Paulino. TF: 93-7333171.

CLUB TRICK. Trucos, información, carnet y cambios por 150 pesetas. Escribir a: Felipe Rico Vara, c/Río Genil, 1-2º C. 28900 -Móstoles- (Madrid). Sólo Madrid y además sólo usuarios de consolas Sega.

ME GUSTARIA conocer a consoleros que tengan una Mega Drive, el Mega CD y la Game Gear, para intercambiar trucos, cartas y hacer amigos. No importa la edad. Escribe a: Albert Rubio Márquez, Pseo. Marítimo, 370-Apto 15. 08860 -Castelldefels- (Barcelona).

SI ERES un viciado y además vives en Coslada o San Fernando, este es tu club. Intercambio de trucos, juegos, etc... Solo Sega. Escribe a: Isaac López Dorado, Avd. Lisboa, 39-4º D. 28820 -Coslada- (Madrid).

PC CLUB tu club de Pc. Con juegos, utilidades, artículos, juego por correo (gratis), concursos, etc... Escribe para información sin compromiso a: Jose Ramón López, c/Lagar, 11-1º. 32960 -Velle- (Orense).

HEMOS FORMADO el club consoleros Sega. Os daremos un carnet, cambiarémos trucos, opiniones y mucho más, para hacerte socio o informarte escribe a: Anjhara Gómez Aragón, c/Luis Braille, 36-3º D. 11300 -La Línea- (Cádiz).

SOMOS un grupo de chicos que cambiamos trucos, novedades, investigaciones, etc... También damos la clasificación del mes. Llamar al TF:96-3709181. ¡Club consolero!. Preguntar por Víctor.

CLUB Mega Drive y Game Boy. Trucos, cartearme con chicos/as a partir de los 13 hasta los 15 años. Escribe a: Nira Ruíz Falcón, c/Roque, 152. 35200 -Telde- (Las Palmas).

SI QUIERES formar parte del club "Sega Fans", donde nos intercambiaremos: opiniones, trucos, juegos, etc... ¡Venga consoleros de toda España! Escribe a: Luis Carbajo Cimas, c/Novoa Santos, 10-12 8º Izda. 15006 (La Coruña).

COMPRA

COMPRO Mega CD II en buen estado por 25.000 pesetas, con un juego ó 30.000 pesetas con dos juegos. Preguntar por Javier. TF: 91-8517444.

COMPRO el juego «Ghouls 'N' Ghosts», «Mercs» y «Toki», para Mega Drive en buen estado. Pagaría 2.000 pesetas por cada uno. Preguntar por Carmen. Sólo Barcelona. TF: 93-4500165.

COMPRO juegos para Mega Drive como: «Aladdin», «Ecco the Dolphin», «Jurassic Park» u otros. Precio a convenir. Sólo Palencia. Preguntar por Jose.TF:988-711355.

COMPRO el juego: «Micromachines». Precio a convenir. Preguntar por Jesús. Llamar de 14:30 a 16:00 horas. TF: 988-214417. Sólo Orense.

COMPRO Mega Drive con «Mortal Kombat» por 15.000 pesetas y sin «Mortal Kombat» por 10.000 pesetas. Interesados preguntar por Juan. Llamar sólo por la tarde. Exclusivamente Cádiz. TF: 956-814684.

ME GUSTARIA COMPRAR Mega CD 2 por 20.000 pesetas o 25.000 pesetas con dos juegos. Interesados preguntar por Enrique. TF: 93-6502346.

COMPRO el juego «Mortal Kombat» de Game Gear. Estoy desesperado, no lo encuentro. ¡¡¡AYUDADME!!! Preguntar por Iñaki. TF: 943-518086.

COMPRO instrucciones para Mega Drive de: «Mortal Kombat» y «Jurassic Park». Precio a convenir. Llamar al TF: 91-4306116. Preguntar por Ignacio.


CENTRO MAIL
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MAIL VENTA POR CORREO VXC
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 380 28 92
ALICANTE - PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA - CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA) - CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS) - C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO - PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS - AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID (Atocha) - Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID (SOL) - CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Torrejón MADRID - AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 6770 90 24
Tres Cantos MADRID - EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA - CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA - CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN - CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA - CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
ZARAGOZA - CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
VIGO - PLAZA DE LA PRINC... TEL: 22 09 39
PRECIOS CON IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
ESTE MES OFERTAS INCREIBLES
OFERTAS CON EXISTENCIAS LIMITADAS
SONIC PACK MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + SONIC 14.990
MENACER CON 6 JUEGOS 4.990
SONIC 3 9.990 CON MAGNIFICOS REGALOS
PRECIO A FIN DE EXISTENCIAS SONIC 3 - 11990
OFERTAS SEGA CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO
007 MEGADRIVE - 2990
ADDAMS FAMILY MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
ALIEN 3 MS - 5990 - 2490
AYRTON SENNA MS - 6990 - 4990
BACK TO THE FUTURE M. SYSTEM - 2490
BART'S NIGHTMARE MEGADRIVE - 4990
BART VS THE WORLD M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
BATMAN RETURN M. SYSTEM - 2490
BUCK ROGERS MEGADRIVE - 2990
CALIFORNIA GA... MEGADRIVE - 3...
CRASH DUMMIES MEGADRIVE - 5990
CRUE BALL MEGADRIVE - 2990
DICK TRACY MEGADRIVE - 2990
G. FOREMAN BOXING GAME GEAR - 1990
INDY III G. GEAR - 2595
KLAX MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
LA SIRENITA GAME GEAR - 1990
LEMMINGS MS - 3990 - 2490
LOTUS T. CHALLENGE MEGADRIVE - 2990
MARBLE MADNESS M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
MERCS M. SYSTEM - 2490
NBA ALL STA... MEGADRIVE - 4...
NINJA GAIDEN M. SYSTEM - 2490
PACMANIA M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
PIT FIGHTER M. SYSTEM - 2490
POPULOUS M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II M. SYSTEM - 2490
PUGGSY MEGADRIVE - 4990
RAINBOW ISLAND M. SYSTEM - 2490
RENEGADE M. SYSTEM - 2490
ROBOCOP 3 MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
SHADOW OF THE BEAST MEGADRIVE - 2990
SONIC II MS - 6990 - 2... GG - 5490 - 2...
SPACE HARRIER II GAME GEAR - 1990
SPEEDBALL II MEGADRIVE - 2990
SPIDERMAN M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 2595
SPIDERMAN X-MEN MEGADRIVE - 5990
TALMITS ADVENTURE MEGADRIVE - 2990
TERMINATOR GAME GEAR - 2595
T-2 ARCADE M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4990
T-2 JUDGMENT DAY MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
WC LEADER BOARD MEGADRIVE - 2990
WIZ'N LIZ MEGADRIVE - 4990
WRESTLE WAR MEGADRIVE - 2990
WWF WRESTLEM... MEGADRIVE - 2...
24 MEGAS DEMOLEDORES
ETERNAL CHAMPIONS UN JUEGO PARA LA ETERNIDAD AL MEJOR PRECIO - 9.990 - Y CON REGALOS EXCLUSIVOS
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
ALADDIN MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
ASTERIX MEGADRIVE - 9900 M. SYS. Parte II 5990 GAME GEAR - 5490
BARKLEY JAM! MEGADRIVE - CONS
BATTLETOADS MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
BUGSY MEGADRIVE - 8990
CHUCK ROCK II MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
CLIFFHANGER MEGADRIVE - 6990
COOL SPOT MEGADRIVE - 7900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
DONALD DUCK 2 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
DR. ROBOTNICKS MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
DRACULA MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5090
FIFA SOCCER MEGADRIVE - ...
FLASH BACK MEGADRIVE - 9990
HOOK MEGADRIVE - 6900 GAME GEAR - 5090
JUNGLE BOOK MEGADRIVE - Prox. M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - Prox
JURASSIC PARK MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5990
LAST ACTION HERO MEGADRIVE - 6990
LETHAL ENFORCERS MEGADRIVE - 11900
MASTERS OF COMBAT M. SYSTEM - 5990
MORTAL COMBAT MEGADRIVE - 9900
MUTANT LEAGUE HOCKEY MEGADRIVE - 8990
NBA JAM MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 6990
NBA SHOWDOWN MEGADRIVE - 9990
NORMY'S BEACH BABE MEGADRIVE - 8990
PELE MEGADRIVE - 7490
PGA EUROPEAN TOUR MEGADRIVE - 8990
ROAD RUNN... MEGADRIVE - ... M. SYSTEM - 5... GAME GEAR - ...
ROBOCOP US TERMINATOR MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ROCKET KNIGHT MEGADRIVE - 7990
SENSIBLE SOCCER MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
SKITCHIN MEGADRIVE - 8990
SONIC CHAOS M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990
SONIC PINBALL MEGADRIVE - 8900
STREET FIGHTER II MEGADRIVE - 11900
STREET OF RAGE II MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
THE FLINSTONES MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990
TINY TOONS MEGADRIVE - 6990
TOE JAM & EARL MEGADRIVE - 9900
TURTLES TOURNAMENT MEGADRIVE - 9990
WINTER OLYMPICS MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ZOMBIES MEGADRIVE - 7990
ZOOL MEGADRIVE - ... M. SYSTEM - 5... GAME GEAR - ...
YA DISPONIBLE MEGA CD 2
MEGA CD
44.900 CON ROAD AVENGER
...MAN RETURNS 9900
...ACK HOLE ASSAULT 8990
...BRA COMMAND Cons.
...UCK 2: SON OF CHUCK 9990
...UCK ROCK 8990
DRACULA 9900
ECCO THE DOLPHIN 9900
FINAL FIGHT 8990
GROUND ZERO 9990
HOOK 9990
JAGUAR XJ220 8990
JURASSIC PARK 9990
LETHAL ENFORCERS 10900
MUSIC VIDEO 1: INXS 9990
MICROCOSM 8990
NIGHT STRIKER Cons.
NIGHT TRAP (2 CD) 12900
PUGSY 7990
PRINCE OF PERSIA 8990
ROBO ALESTE 8990
SEWER SHARK 9990
SHERLOCK HOLMES 2 Cons.
SILP HEED 9990
SOL FEACE Cons.
SONIC CD 8990
SPIDERMAN VS KINGPIN 9990
TERMINATOR CD Cons.
THUNDERHAWK 9990
TIME GAL 8990
WOLF CHILD 8990
WONDER DOG 8990
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que, como tú, tienen mucho que contar. Te esperamos.

VENTA

VENDO Master System II con un mando y 5 juegos por 18.000 pesetas todo ó bien por separado. Llamar al TF: 924-400276. Preguntar por Pedro.

VENDO Game Gear con 2 adaptadores + Gear to Gear para que puedas jugar con tus amigos y 11 juegos, entre ello «Streets of Rage», «Olimpic Gold»... Todo por 40.000 pesetas. Preguntar por Jose Luis. TF: 954-630553.

VENDO juegos de Master System: «Sonic», «Donald», «Mickey», «Indiana Jones», «Double Dragon», «Global Gladiators», «Ace of Aces» y «Chase HQ» por 15.000 pesetas ó sueltos por 2.500 pesetas cada uno. Preguntar por Miguel Angel. TF: 981-890018.

VENDO el conocido juego de lucha: «Eternal Champions» por 10.000 pesetas, en perfecto estado.
Interesados llamar al 957-524261 y Preguntar por Vicente.

VENDO consola Nippondo con dos mandos, pistola y 100 juegos. También vendo juegos de Mega Drive: «Flashback», «Super Kick Off», «Jurassic Park», «Sonic» y «MegaGames 2». Llamar por las tardes. Preguntar por Jesús. TF: 942-253537.

VENDO los juegos para Mega Drive: «Sonic», «Thunderforce III» y «Thunderforce IV», por tan sólo 11.000 pesetas. Llamar al TF: 924-860791 a partir de las 15:00 horas. Preguntar por Longino.

LO QUE LE FALTABA a tu Mega Drive, un Mega CD ya puede ser tuyo: «Silpheed», «Microcosm», «Arcade Classics», «Mortal Kombat», «Bubsy», «Flashback»... Muy barato. Preguntar por Christian. TF: 91-6396991.

VENDO juegos de Mega Drive: «Flashback», «Euro Soccer», «Ghouls 'N' Ghosts», «Indiana Jones», «Turbo Out Run», «Pit-Fighter», «California Games», entre 3.500 y 5.500 pesetas y otros. Preguntar por Gusy. TF: 976-211763.

VENDO juegos de Master System a 1.000 pesetas contrareembolso. Enviad lista de los que desearíais por orden preferente al Apartado 2361. 08080 -Barcelona-. Indicad número de teléfono. Preguntar por Jordi. TF: 93-6801305.

¡¡¡ATENCION!!! vendo el fabuloso juego «Aladdin» de Mega Drive. Precio a convenir. Preguntar por Ricardo. TF: 926-213652.

INTERCAMBIO

INTERCAMBIO Master System II con cinco fantásticos juegos que son: «Sonic», «Alex Kid», «Street of Rage», «Land of Illusion» y «Bank Panic». También cambio Game Boy con un juego: «Gargoyle's», con lupa + luz. Estas dos consolas por Mega Drive ó por Super Nintendo. Preguntar por Rudy. TF: 925-825032.

CAMBIO Master System II con 2 juegos, 1 mando y Spectrum con 200 juegos, por Mega Drive ó Super Nintendo con 1 juego y con un mando. Sólo Madrid. Preguntar por Iván.TF:91-6412563.

CAMBIO Mega Drive por Super Nintendo con juegos. Yo doy 9 juegos: «Castle of Illusion», «Sonic 1 y 2», «Streets of Rage», «Olympic Gold» y más. Sólo Sevilla. Preguntar por Manolo. TF: 954-764022.

CAMBIO «Last Battle» de Mega Drive por «Sonic 2», «Mortal Kombat» ó «EA Soccer», también de Mega Drive. Preguntar por Mariano. TF: 91-6732202.

CAMBIO Game Boy + juego «Tetris» + Game Link + Adaptador a la red. Preguntar por Jorge. TF:96-5654816.

CAMBIO el juego «Ghouls n' Ghosts» ó «Chiki Chiki Boys», por «TMHT Tournament Fighter». Preguntar por Alejandro. TF: 977-548934.

CAMBIO Master System II con 2 mandos y con los juegos: «Sonic», «Batman Returns», «Bank Panic» y «Alex Kid» por Mega Drive con 1 mando y con algún juego. A ser posible de Madrid y periferia. Llamar de 6:00 a 8:00 horas. Preguntar por Rubén. TF:91-3690138.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO:

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD ..........PROVINCIA..........TLF..........

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

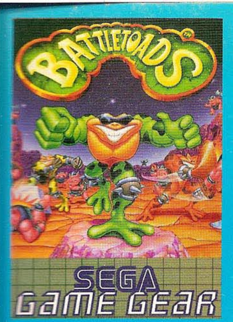
Suscríbete a TODOSEGA

Te quedarás con toda la "clase"



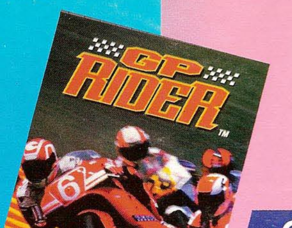
Ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega **(12 números x 350 pesetas = 4.200 pesetas)** recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con esta mega carpeta clasificadora de nuestro puercoespín favorito.

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida para las primeras 500 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.



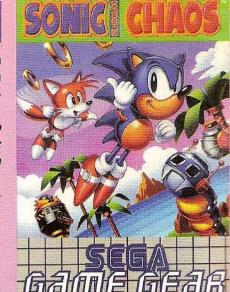
BATTLETOADS

Cuando dejas armas nucleares en manos de un sapo, pasa lo que pasa. ¡Comienza una batalla encarnizada contra la Reina de la Oscuridad!.



SONIC CHAOS

Sus poderes te harán más falta que nunca a través de sus 6 trepidantes fases. *"SONIC seguirá siendo la estrella indiscutible de SEGA con juegos tan imaginativos como éste".* **-Todo Sega-**

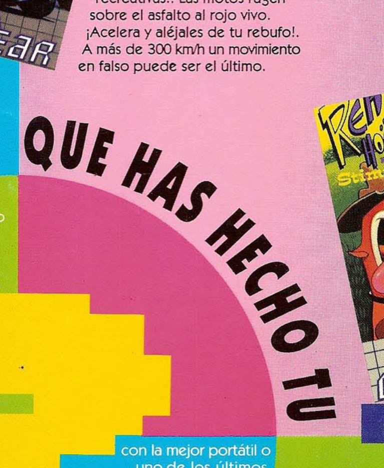


GP RIDER

¡Directamente de las recreativas!. Las motos rugen sobre el asfalto al rojo vivo. ¡Acelera y aléjales de tu rebufo!. A más de 300 km/h un movimiento en falso puede ser el último.

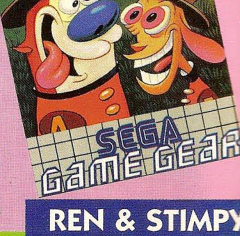
POWER STRIKE 2

Una dramática batalla aérea sin cuartel, a velocidad suicida. Siete tipos de armas, infinidad de escenarios y un ejército de enemigos. ¡Un juego de altos vuelos!.



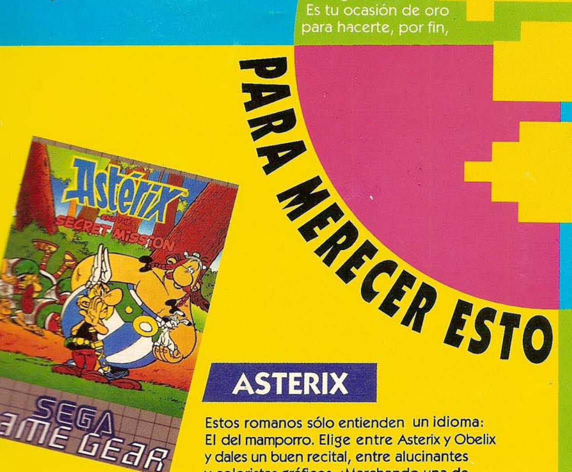
¿QUE HAS HECHO TU PARA MERECER ESTO?

Si has aprobado todo de calle, estás en pleno trance de primera comunión o, simplemente no has dado motivos de escándalo en casa, ¿No te mereces una compensación en forma de regalo?. Es tu ocasión de oro para hacerte, por fin, con la mejor portátil o uno de los últimos juegos de su ilimitado repertorio: ¡Más de 300!. ¿O has olvidado que la GAME GEAR es la única portátil a todo color con sonido estéreo y convertible en tele?. Por pedir que no quede. Reconócelo. No te mereces menos.



REN & STIMPY

Las disparatadas aventuras una pareja que rompe con to Directamente de los dibujos animados arrasan en USA. ¡La risa te hará descontro





ALADDIN

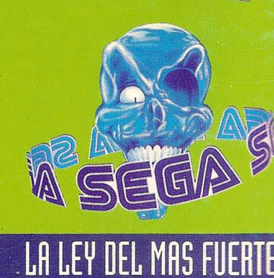
"Sus gráficos son realmente sorprendentes y se han visto pocas veces en una portátil. Te dejarán alucinado". "¡Exactamente igual que la película de Disney". **-Todo Sega-**



ASTERIX

Estos romanos sólo entienden un idioma: El del mamporro. Elige entre Asterix y Obelix y dales un buen recital, entre alucinantes y coloristas gráficos. ¡Marchando una de picadillo a la romana!.





LA LEY DEL MAS FUERTE